NYERJ EGY UTAT A FOCI VB-RE! • PC CD-ROM MELLÉKLET: LONGBOW 2, HEAVY GEAR, G-POLICE TELJES BATTLECRUISER 3000AD

PC

ZED

SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKMAGAZIN 1998/4 ÁRA: 992 Ft

Több, mint 30 játék bemutatása

Ultima Online

Ubik

Warhammer: Dark Omen

Játékelőzetesek

Starcraft

Ultima IX

Wizardry 8

Végigjátszások, tippek

Battlespire végigjátszás

Incubation végigjátszás

Gettysburg!, Worms 2 tippek

Hardver újdonságok

Hercules Thriller 3D teszt

Intel Auburne, Celeron, DVD-RAM

ISSN 1417-930X



Sziasztok!

Elmúlt a tél és vele együtt a játékkiadás szempontjából ínségesnek számító február és március is. Itt az április, és így szép lassan a tavaszi programáradat is megindul. Egyre másra jelennek meg a régóta ígérgetett reménységek, vagyis ismét a bőség zavarában dönthettük el, hogy mely játékokról számoljunk be a ZED oldalain.

Negyedik számunkban olvashattok egy interjút a készülő Diablo 2-ről, megismerhetitek első benyomásainkat a napokban megjelenő Starcraft-ról és azt is megtudhatjátok, hogy miért is nevezik az Origin elnökét, Richard Garriot-ot Lord British-nek. A játéktesztek között az áprilisra tervezett Dark Omen és Ubik érdemel figyelmet, előbbi fantasztikus játékmenete és kidolgozottsága, utóbbi pedig újszerű látásmódja miatt. A végigjátszásokról sem szabad megfeledkeznünk, a Battlespire mellett ezúttal a stratégáknak szerettünk volna kedveskedni Incubation és Dark Omen tippekkel.

Ezúton szeretném mindenki figyelmét felhívni a ZED új cikksorozatának, a *Gondolatébresztőnek* két oldalára is, melyben azzal foglalkozunk, hogy milyen hatással vannak a számítógépes ifjúságra a különösen véres és erőszakos játékok. Ezt a két oldalt egyfajta vitafórumnak szántuk, így nagyon örülnénk, ha minél többen megírnátok véleményeteket az éppen aktuális kérdésről. Hasonlóképpen a *Légy Te is a ZED írója* felhíváshoz, minden hozzászólás helyet kap a CD-n, sőt, megfelelő érdeklődés esetén az újság hasábjain is.

A 22. oldalon megtalálhatjátok a két hónappal ezelőtt meghirdetett *Best of '97* verseny eredményhirdetését. Egy-két kivételtől eltekintve egyetlen kategóriában sem született hatalmas meglepetés, így az eredmények mindenképpen a realitásoknak megfelelően alakultak. Nehezen született a döntés, hiszen míg az elmúlt néhány év nyertesei mind-mind stílusteremtőek, egyediek voltak, addig 1997-ben „csak" ismert játékkategóriák egyre kiforrottabb, látványosabb és élvezetesebb tagjai sorakoztak fel a mezőnyben. Nehéz lenne a döntés azért is, mivel 1997-ben nagyon sok olyan játék jelent meg, aminek gond nélkül odaítélhetnénk az első díjat, viszont ezek közül egy sem emelkedett ki annyira a többi úgyszintén remek alkotás közül, hogy egyértelműen lehessen választani. Ezért is fordultunk hozzátok, mint a kérdésben legilletékesebb döntőbírókhoz. Köszönjük, hogy ilyen sokan megosztottátok velünk a véleményeteket.

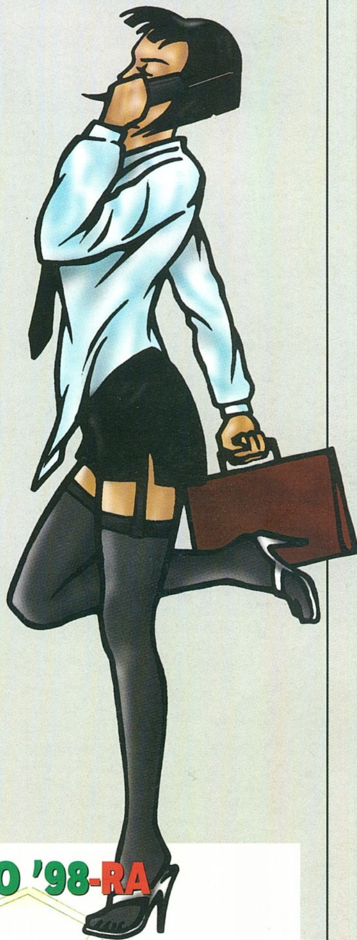
Az újság hasábjain fellelhető apróbb változtatások mellett egy kicsit alakítottunk a CD kezelőfelületén is. Terveink szerint a következő számtól kezdve néhány újabb, érdekes menüponttal is találkozhattok.

Előfizetőink figyelmét szeretnénk felhívni arra, hogy a borítékon elhelyezett etikett jobb alsó sarkában található számok az aktuális előfizetés időszakát jelölik. Ez azt jelenti, hogy akinek ez a jelölés: (04-14), az a ZED 14. számáig nem fog tőlünk leveleket kapni, hogy lassan lejár az előfizetése.

Végezetül pedig egy egészen különleges játékra szeretnénk meginvitálni benneteket az Electronic Arts és az Ecobit Kft. jóvoltából. Háromrészes vetélkedőnkben ezúttal a szokásos nyeremények (poszter, játék, polo stb.) mellett most valami egészen fantasztikus fődíjra számíthattok. A részleteket megtalálhatjátok az 11. oldalon.

Jó szórakozást a negyedik számhoz

Lám Gábor
főszerkesztő







Számítástechnikai havilap
I. évfolyam 4. szám
1998. április
Megjelenik havonta

Főszerkesztő: Lám Gábor
Főszerkesztő-helyettes: Hanula Zsolt
Hírszerkesztő: Tószegi Szabolcs
CD melléklet szerkesztő: Eglesz Dénes
Borítóterv: Boros-Szikszai
Illusztráció: Müller Mihály
Tervezőszerkesztő: Champdor
Szerkesztőségi titkár: Nagy Zsuzsanna

Szerkesztőség: 1113 Budapest, Diószegi u. 39. C. ép. I. em.
Telefon: 166-9926 Fax: 371-0004
e-mail: pczed@zed.hu
http://www.zed.hu/
Postacím: 1518 Budapest, Pf. 27

Kiadja a CD PEGASUS Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos

Terjeszti: a HÍRKER Rt., az NH Rt., a Kiadói Lapterjesztő Kft., valamint az N-TEC Kft.-n keresztül (Kakas Csaba, 351-6853) a számítástechnikai szaküzletek. Előfizetésben terjeszti a kiadó.

Előfizetési díj CD melléklettel:
negyedévre: 2590 Ft
félévre: 4990 Ft
1 évre: 8990 Ft

A lap előfizethető bármely Postahivatalban kérhető postautalványon, a kiadó által megküldött, vagy a lapban található „készpénzátutalási megbízás" nyomtatványon, vagy banki átutalással a 11711041-20787787. sz. bankszámlaszámra.
Külföldre előfizethető a HUNGAROPRESS Kft.-n keresztül (Tel.: 36-1-206-1927, fax: 36-1-206-1921, e-mail: hunpress@hungaropress.datanet.hu)

Hirdetések felvétele a szerkesztőségben
Hirdetésszervező: Gönczöl Magdolna

Levilágítás: Timp Kft.
Nyomdai munkák:
Oláh Miklós Nyomda
1755 Budapest, Pf. 55
Felelős vezető: a cég ügyvezetője

ISSN 1417-930X

Tartalom



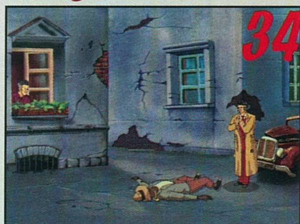




Játékok listája

Rajzolt játékok parádéja

Jack Orlando



Lula – The Sexy Empire



The Prince and The Coward



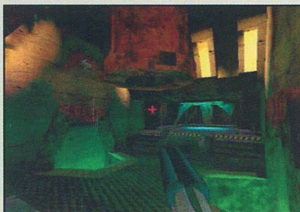
Blood 2

– Jay „Shade" Wilson nyilatkozik

Monolith

Nem hiszem, hogy a Blood első része igazán mély nyomokat hagyott volna valakiben. Ezt talán annak is köszönheti, hogy a Duke Nukem 3D engine, amit a program használt, a játék megjelenésekor már igencsak elavult volt. A Monolith programozói nem szeretnék ugyanazt a hibát kétszer elkövetni, a Blood 2-t már a új 3D engine-nel szeretnék elkészíteni. Erről azonban beszéljen az egyik legilletékesebb, Jay „Shade" Wilson, a játék fő tervezője.

ZED: Mi a véleményed a mostani 3D lövöldözős játékokról és hogyan fog a Blood 2 ezekhez viszonyulni?



Jay: A 3D játékok a következő generációba léptek. Már nem elég, hogy ha a grafika gyönyörű, fontos a szintek megfelelő megtervezése, hatékony megterséges intelligencia elkészítése és egy normális sztori kitalálása is. A Blood 2 mindenben meg fog felelni ezeknek az elvárásoknak. Ha nem hinnék benne, hogy a Blood 2 különbözni fog a kategória többi játékától, akkor valószínűleg nem is vennék részt az elkészítésében. Azért lettem játéktervező, hogy olyan játékokat készítsek, amilyeneket más nem csinál. A Blood első részén két évig dolgoztam és közben rengeteg új ötletet találtam ki, amelyek már csak a második részbe fértek bele.

ZED: Mennyire kapcsolódik a sztori az első részhez?

Jay: Tökéletesen. Ismét Caleb-et kell irányítanunk, a Cabal nevű szekta tagját. Ez a szekta a Tchernobog nevű ősi istenséget imádja. Ha játszottál az első résszel, akkor tisztában lehetsz azzal, hogy Caleb nincs igazán jóban a „főnökével". Tchernobog elárulja és élve eltemeti Caleb-et a Blood legelején. Legközelebb már csak a legutolsó pályán találkozunk Tchernobog-gal megint. Caleb megpróbáltatásai természetesen nem érnek itt véget. A Cabal vérre szomjazik, Caleb-et árulónak minősítik és kiközösítik a szektából. Hősünk a következő 100 évet tanulással tölti. Ennek eredményeképpen sikerül felélesztenie három kiválasztottat, akiket Tchernobog gyilkolt meg hajdanán. Ők négyen egyesülnek, hogy megsemmisítsék a Cabal-t.

ZED: Tudnál valamit mondani a játékmenetről?

Jay: Mint már említettem, négy főszereplő választható a játék elején. Mindegyiknek más és más tulajdonságai vannak, amelyek befolyásolják a végigjátszást. Négy epizód lesz a játékban, mindegyik 7 szintből fog állni. A Hexenhez hasonlóan a szinteken oda-vissza lehet közlekedni, több olyan feladat is lesz, amely több pályán keresztül húzódik.

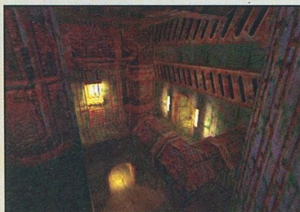
ZED: Az előzetesből úgy tűnik, hogy elég félelmetes lesz a játék hangulata.

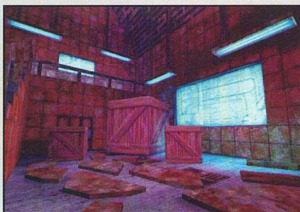
Jay: Így van. Nem is félelmetesre, inkább horrorisztikusra szeretnénk csinálni az egészet. Már az első részt is horror játéknak szerettük volna, de ez nem igazán jött össze. Ennek egyik oka a Duke engine, a másik pedig a GT félresikerült reklámkampánya volt. Emiatt az emberek inkább egy idétlen játéknak könyvelték el a Bloodot. Most jóval többet foglalkozunk ezzel a részével a programnak, szertnénk egy egyéni, igazán nyomasztó hangulatot adni a játéknak. Aki olvasott H. P. Lovecraftot, az azt hiszem, érti, hogy mire gondolok.

ZED: Milyen 3D engine-t használtok?

Jay: A DirectEngine-t, amit a Microsofttal közösen fejlesztettünk ki. Ez az engine támogatja a Direct3D-t és a Glide-ot is.

ZED: Miért nem a Quake II engine került bele a programba?





Jay: Már jóval a Quake II engine használatának engedélye előtt elkezdtük fejleszteni a sajátunkat. Azt sem lehet elhanyagolni, hogy az írója itt dolgozik a folyosó végén, ha bármi probléma van, hozzá lehet fordulni.

ZED: Milyen érdekességeket tudnál még elmondani a programról?

Jay: A programmal együtt megjelentetjük a pályaszerkesztőt is. A kreatívabb emberek rengeteg új szintet készíthetnek a játékhoz. A Blood 2-ben lesz egy külön multiplayer epizód is. A többjátékos üzemmódban egyébként vagy 32, vagy 64 játékos küzdhet egyszerre.

ZED: Egy utolsó kérdés: hol tart a program fejlesztése? Hol tartotok a munkában?

Jay: A csapat hamarosan befejezi a második epizódót. Hát igen, még sok a dolgunk.

ZED: Köszönjük az interjút!

Blaster!

Topware

A Blaster! nem más mint egy horizontálisan scrollozódó *shoot-'em-up*, a mai kor igényeinek megfelelő köntösbe öltöztetve. A játékos 26 szinten keresztül gyilkolhatja az ellenségeket és persze a joystickját. Az előzetes hírek alapján a játék animált 2D hátteret és három dimenziós *sprite-okat* használ.



A sztoriról egyelőre semmi hír nincsen, de azt hiszem egy ilyen játéknál ez nem is igazán érdekes, az akció a lényeg. A grafika az előzetes alapján jól néz ki, a sebességről pedig annyit, hogy a készítők szerint a játék 60 frame/másodpercet produkál, már egy P100-as gépen is. 3D kátya természetesen alapkövetelmény.



Gorky 17

Topware

Úgy látszik, lassan ismét elkezdenek szerepjátékokat gyártani. Ebből a trendből szerencsére a Topware sem szeretne kimaradni. A cég egy jövőben játszódó szerepjátékon dolgozik, amely jelenleg a Gorky 17 nevet viseli. A név egyébként még nem végleges, csak eddig még nem találtak jobb elnevezést a programnak.







A sztori röviden a következő: 2012-ben a NATO hírszerzése jelentést kap, hogy az oroszok teljesen megsemmisítettek egy lengyelországi várost. Semmi bizonyíték nincs az oroszok ellen és sikerül is elsimítaniuk az ügyet. Természetesen senki nem tudja, hogy miért tették ezt. A következő évben egy titkos NATO támaszpontot építenek a megsemmisült város helyén, és építkezés közben egy rejtett földalatti laboratóriumot fedeznek fel. A NATO szeretné titokban tartani a dolgot, de a várost hirtelen különös, félig ember, félig rovar teremtények lepik el. A katonák kordont vonnak a város körül és nem engednek senkit se ki, se be. Ugyenebben az időben egy fizikai konferencián bomba robban, az áldozatok a föld legjobb fizikusai.

Hősünknek, egy 40 éves katonának a feladata, hogy bejusson a NATO által őrzött városba és kiderítse, miért szabadultak rá a mutánsok a városra.

A program még igencsak félkész állapotban van, a készítők még azt sem tudják, hogy a harc real-time vagy körökre osztott lesz-e. Három karaktert irányítva kell kiderítenünk Gorky 17 titkát. A játék inkább a manga stílusú RPG-kre hasonlít, ahol kevesebb a karakterek statisztikája és több az akció (lásd Final Fantasy VII.).

A program természetesen támogatja a 3Dfx-et, az előzetes képek alapján az biztos, hogy a grafikára nem lehet panasz. A programnak minden esélye megvan arra, hogy a Fallout méltó utódja legyen.

A Sony Interactive hálózaton játszható RPG-je, az ***Everquest*** végre elkészült. A bétateszterek mostanában vetik rá magukat a játékra. A program minimális hardver követelménye egyébként elriasztó: min. 200 MHz + 3D gyorsító szükséges! A játék egyébként egy igazi szerepjáték lesz 12 választható fajjal és 14 különböző osztállyal. Minden karakternek saját arcvonásai lesznek. Még egy érdekesség a programmal kapcsolatban: azok, akik szeretnének más játékosokat irtani, megtehetik, de akik nem akarják, hogy a többiek lemészárolják, azok beállíthatják, hogy ne pusztíthassa el őket egy másik karakter. Ilyenkor természetesen ők sem támadhatnak másokra!

Az ***Amiga*** újjászületett! Sok embernek az Amiga jelentette nemcsak a játékgépet, hanem "A" számítógépet is. Március 13-án mutatták be az új Amigát az érdeklődő tömegeknek. Az Amiga '98 egyébként egy PowerPC alapú számítógép, amin az Amiga 3.1-es operációs rendszer fut. Az alapmodell - amely 1995 dollárba fog kerülni - négy darab 200 MHz-es PowerPC processzort tartalmaz. A gépet egyébként 1998 végétől lehet csak megvásárolni.

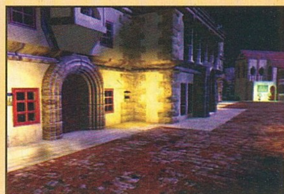
Return to Krondor

Sierra

Érdekes hír az RPG-rajongóknak, hogy a Sierrának sikerült megszereznie a Krondor játék folytatásának jogát a 7th Level-től. Ezt egyébként igen egyszerűen érte el: nemes egyszerűséggel felvásárolta a játékot készítő fejlesztőcsoportot a PyroTechnix-et. A folytatás remélhetőleg még jobban fog sikerülni, mint a Betrayal at Antara, a Sierra előző RPG-je. Öt karakterrel vághatunk neki ismét Krondor felfedezésének. A készítők igyekeztek minden tekintetben hűek maradni a Raymond E. Feist regényeiben megjelenő világhoz. A hatalmas bejárható terület gondoskodik arról, hogy hosszú ideig a monitor előtt ragadjunk. Akik szerették a Krondor első részében található „ládás rejtvényeket", azok ebben a részben sem fognak csalódni. Két ilyen kis logikai játék is bekerült a folytatásba. Az első a varázsitalok készítése: 15 különféle alkotóelemből kell 30 féle mágikus itókát keverni, a karakter vásárolhat recepteket vagy kísérletezhet. A második a zárnyitás, ami hasonlít a Betrayal at Krondor-ban lévőhöz, de annál jóval bonyolultabb.

A program egyébként elődjéhez hasonlóan egy teljesen 3D világban játszódik, de már a legújabb kori technika - értsd 3D gyorsítókártyák - felhasználásával.





Jane's F-15

– régi söprű jól söpör

Electronic Arts



ha azt mondom, Andy Hollis, nem hiszem, hogy sokaknak – talán csak az igazán megszállott „pilótáknak" – jutna valami is az eszébe. Ám ha azt mondom, hogy Gunship vagy Jane's AH-64D Longbow, akkor már sokan kezdik kapizsgálni, hogy miről is lehet szó. Mr. Hollis és stábja eddig csak profi szimulátorokat készített, melyek megjelenésük évében kivétel nélkül „az év legjobb szimulátora" cím büszke tulajdonosaivá váltak.

Az Origin Skunkworks csapat lassan már két éve írogatja a világhírű Jane's Information Group-pal közösen a jobbnál jobb szimulátorokat, mely sorozat következendő része a tavaly nyár vége táján felröppent hírek alapján az F-15-ös vadászbombázóval fog foglalkozni. Azóta eltelt pár hónap, de még mindig nem lehetett semmi biztosat tudni a program felől, egészen pár héttel ezelőttig, amikor is kiadták az első példányokat tesztelésre.

A program grafikáját tekintve a csapat legutolsó fejlesztésére, vagyis a Longbow 2-re alapul, s ennek kiegészített grafikai engine-jét használja. Ennek megfelelően legalább egy 200-as Pentiumra és 64 Mb RAMra lesz szükségünk a folyamatos futtatásához. A maximális felbontás nem változott: maradt a megszokott 640×480. Ha valaki rendelkezik egy 3Dfx alapú gyorsítókártyával, akkor annak minden előnyét ki tudja használni a programban, mivel először csak ilyen támogatással érkezik – természetesen utána folyamatosan fognak hozzá kijönni a Direct3D-s patch-ek, melyek főleg az nVidia cég Riva 128-as grafikus chipjét fogják támogatni.

A program sok tekintetben jelent előrelépést a szimulátorok terén. Elsősorban az active cockpit lesz az, ami a megszállottak érdeklődését elsőre meg fogja ragadni. A pilótafülkében elhelyezett műszerfalakon levő összes gombot, kapcsolót be tudjuk kapcsolni, illetve állítani, minek következtében a szimuláció komplexitása jelentős mértékben megnő. Természetesen az sem lenne túl jó, ha csak pilótavizsgával rendelkezők tudnák elvezetni a gépet, ezért a dolgunkat megkönnyítendő, a pilótánál elhelyezett két MFD-t saját kedvünkre tudjuk majd bekonfigurálni. Ehhez jön még hozzá a HOTAS, mely azt jelenti, hogy az összes számunkra fontos dolgot mind el lehet a joystickról illetve a gázkarról érni – Thrustmasterrel rendelkezők előnyben! Egyébként egérrel és külön beállítható hotkey-ekkel lehet majd elérni a műszerfalon levő dolgokat. Talán elmond valamit a bonyolultságról, hogy csak radarbeállítási módból tízféle van!





Sok másban is fog még a két szimulátor hasonlítani, ezek közül a legfontosabb a nézetek azonossága. Ugyanúgy lesz benne fegyveroperátori pozíció, előre és oldalra tekintő nézetek, valamint a célkövető nézet is meg fog egyezni – ez azért jó, mert aki repült már a Longbow 2-vel, annak nem kell újra megtanulni a billentyűzetkiosztást.



Szintén lesz a programban mission planner, ahol mi választhatunk ki a napszaktól kezdve az ellenséges gépek számán és ügyességén át az általuk hordozott fegyverek típusáig és feladatukig mindent. És ha ez sem lenne elég, akkor ott van még az instant action is, vagy a komolyabb játékosoknak a campaign is.

Szintén nagyon komplexek lesznek a rádióüzenetek is, melyek két ferkvencián keresztül fognak zajlani. Az elsőn csak a Wingman-jeinkkel tudunk majd beszélni, akik ezúttal maximálisan nyolcan(!) lehetnek. Második frekvencia az Awacs-nek, a földi irányításnak és hasonlóaknak vannak fenntartva.



Fő feladatunk a fentebb felsoroltaknak megfelelően, két küldetéssorozat végigvitele lesz, melyek közül az első Irakban, a Sivatagi viharban játszódik, míg a másik egy képzeletbeli iráni konfliktushelyzetre alapul.

Természetesen a program támogatni fogja a többjátékos lehetőséget is, ami egyelőre még nem tisztázott, az az, hogy a Longbow 2-höz hasonlóan egy gépben is ülhetnek majd ketten, vagy mindenki a saját gépét kell majd, hogy vezesse.

Tatcom

Might and Magic VI: Mandate of Heaven

New World Computing

Ki gondolná, hogy a Might and Magic sorozat eddigi utolsó darabja (Darkside of Xeen) már négy évvel ezelőtt jelent meg. Sok RPG rajongó remekül szórakozott a játék előző részeivel. A hatodik részben négyfős csapatunkkal Enroth világát kell bejárnunk. Roland király eltűnt és helyét Nicolai herceg vette át. Ő sajnos nem éppen keménykezű uralkodó és egyre több baljós dolog történik a királyságban. Természetesen a mi feladatunk lesz a dolgok rendbetétele.

Elődeihez képest a Might & Magic VI rengeteg technikai újítással rendelkezik. Ez természetes is, mivel a fejlődés az elmúlt négy évben nem állt meg. Az új idők divatját követve a M&M VI is teljesen 3 dimenzióban játszódik. A készítők két külön 3D engine-t fejlesztettek ki, egyet a szabadban, egyet pedig a dungeon-ben történő mászkálásra. Természetesen mindez 16 bites színmélységben történik.





A régebbi Might & Magic játékokkal ellentétben a Mandate már valós idejű lesz. Szerencsére a csatát játszhatjuk a már jól megszokott körökre osztott módon is. A készítők igen aprólékosan tervezték meg Enroth világát. Az időjárás változik, a kalandozók által kipucolt barlangok idővel „feltöltődnek" szörnyekkel.

A játékban több mint 100 NPC, és varázslat, 30 szakértelem kapott helyet.

Azt hiszem, ennyi elég ahhoz, hogy minden rajongó remegve várja az új Might & Magic játékot. Az előzetes hírek alapján remek játékkal lesz dolgunk. A New World Computing szerint a megjelenési idő valamikor '98 tavasza lesz, a Heroes of Might and Magic 3-ról viszont egyelőre semmi új hírünk nincs...

Carmack mára is tartogatott egy meglepő bejelentést. Mégsem fognak Quake 2 küldetéscsomagot csinálni, helyette azonban jön a ***Quake 3***! Új motort fog kapni, nagyrészt azokkal az új grafikai elemekkel, amit a Trinity-re terveztek. Így aztán Carmack elmondása szerint csak 3D-s gyorsítóval megy majd a cuccos, szoftveres renderelés egyáltalán nem lesz.

Azért döntött így, mert ha a teljesen új Trinity-t akarta volna megcsinálni mindazzal az egyéb újításokkal először, az még kb. plusz két év lett volna, annyit meg nem akart várni. Gondolom közrejátszik az Unreal a döntésben.

A ***Take Two*** megvásárolt 16%-nyi részt a BMG Interactive-ból. Ennek (is) köszönhetően végre elérheto közelségbe került a Grand Theft Auto amerikai premierje, ami eddig jogi problémák miatt csúszott.

Az Electronic Arts megszerezte a ***WCW pankrátor-szövetség*** „megszámítógépesítési" jogait, azaz nemsokára várható az EA Sports csapatától egy Hulk Hogan és Randy Savage neveivel fémjelzett, igazán profi wrestling-szimulátor.

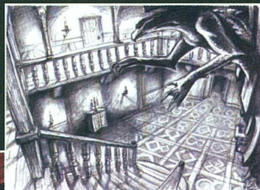
A Turok főprogramozója, ***Rob Cohen*** kilépett az Iguana csapatából, és saját céget alapított Edge of Reality néven. Első játékukat az E3 show-n mutatják be.

Witcher

Topware

A Topware is elkészíti a maga 3D akció-kaland-rpg játékát. A Witcher főhőse Geralt, a leghíresebb varázsló-orgyilkos (witcher), aki elrabolt kedvesét szeretné kiszabadítani. A játék egyébként a lengyel fantasy író, Andrzej Sapkowski két regényén alapszik.

A program leginkább az Alone in the Dark-ra hasonlít, de fix hátterek helyett 3 dimenziós lett minden. A Witcher világa egy igen részeletesen kidolgozott 3D környezet, mozgatható kamerákkal, fényhatásokkal és árnyékokkal, és valósidejű effektekkel. A harc megvalósítása is 3D, de körökre osztott, így nem kerülünk szembe az ilyen típusú játékok fő problémájával, nevezetesen, hogy a kameranézetek miatt pillanatok alatt levágnak minket. A programból még csak egy igen korai (nem játszható) demót láttunk, de bizton állíthatjuk: a Witcher nem mindennapi játék lesz.





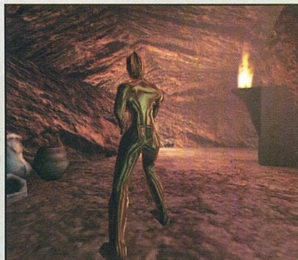


Unreal

GT Interactive

Lassan újabb fejezetéhez érkezik a harc – amit a nagy nevekre való tekintettel Csillagok háborújának is nevezhetnénk. Az előző epizódban az *Activision* megszerezte az *idsoft* játékok kiadási jogait, de most eljött az idő, és a Birodalom... pardon: a *GT Interactive* visszavág! Az időpont 1998 május nyolcadika, a csodafegyver pedig az Unreal. A képek láttán, egyvalamihez nem férhet kétség: a „háborúnak" egy biztos nyertese lesz – mi, a játékosok.











Nyerj egy utat a '98-as foci vb-re!

Szeretnél Te is ott lenni a '98-as franciaországi foci világbajnokságon?



Nem kell mást tenned, mint részt venni az Electronic Arts, az Ecobit Kft. és a ZED magazin közös, háromrészes játékán és ha Te leszel a szerencsés nyertes, a mi költségünkön utazhatsz Párizsba. A feladat egyszerű, mindössze az alábbi – valamint a ZED következő két számában található – kérdéseket kell helyesen megválaszolnod és máris részt veszel a 10 nyertes személyét eldöntő sorsoláson. A díjakat személyesen Puskás Öcsi adja át, így már magában ezért is érdemes próbálkozni!

Fődíj: Egy négynapos kirándulás Párizsba

az 1998-as foci VB egyik mérkőzésére! Utazás repülővel, odakint pedig szállás és ellátás vár a nyertesre. És hogy melyik mérkőzésre szól a jegy? Nos, ez egyelőre legyen meglepetés. Most csak annyit árulunk el, hogy nem a csoportmérkőzések egyikéről van szó. A következő ZED-ből további részleteket tudhatsz meg...



2-4. helyezett: 3 db Electronic Arts – EA Sports – ajándékcsomag (EA sporttáska, EA Sports póló, játék)
5-10. helyezett: 6 db Electronic Arts – EA Sports – póló

A versenyhez a világbajnoksággal egy időben megjelenő – EA Sports által fejlesztett – World Cup '98 szolgáltatta az apropót. Íme az első három kérdés:

1. **Melyik két ország válogatottja játszotta a legutóbbi foci VB döntőjét?**
2. **Melyik foci VB-re jutott ki legutóbb a magyar válogatott?**
3. **Nevezz meg még legalább két sportágat, amiből az EA Sports PC-s játékokat készít!**

Az első három kérdésre a válaszok beküldési határideje 1998. április 24. A válaszokat levélben, illetve e-mailben a compo@zed.hu címre várjuk.

Szabályok:

1. A játékon nem vehetnek részt az EcoBIT Kft. és a ZED magazin munkatársai.

2. Egy pályázótól több beküldött megoldást nem fogadunk el.



ELECTRONIC ARTS™ ECOBIT® ZED



Starcraft

Blizzard Entertainment

Nagyon sokan várják a Blizzard új stratégiai játékának, a Starcraft-nak a megjelenését, ezért úgy gondoltuk, örülnétek egy rövid bemutatónak. Sajnos, az általunk kipróbált bétaverzióban nem lehetett egyszemélyes játékot játszani, kizárólag a battle.net-es többjátékos üzemmód működött, de még így is sok minden kiderült abból, hogy milyen alapvető újdonságokra számíthatunk a Blizzard előző stratégiai játékához, a Warcraft 2-höz képest.

Habár igen sok érdekes újítással találkoztunk a programban, a játék le sem tagadhatná népszerű ősét. A háttértörténet természetesen egészen más jellegű, hiszen a fantasy világ helyett ezúttal az űrben kell leigáznunk ellenségeinket. Újdonság, hogy nem kettő, hanem három különféle fajt irányíthatunk. Természetesen mindhárom fajnak eltérő tulajdonságai és egységei vannak.

A Terran-ok az egykori földi emberek leszármazottai, akik több évszázaddal ezelőtt indultak el a Földről. A Protoss-ok technikailag jóval fejlettebbek a többi fajnál, ezen felül még igen erős mentális energiával is rendelkeznek. Ez szépen hangzik, de van egy komoly hátrányuk is: messze nem szaporodnak olyan gyorsan, mint a másik két faj. A Zerg-ek rejtélyes, ragadozó életmódot folytató, biológiailag kitenyésztett szörnyetegek, akiknek az épületeik is szerves alapanyagokból készülnek. A három teljesen eltérő faj ellenére úgy tűnt, hogy a Blizzard-nak sikerült teljesen kiegyensúlyozni az erőviszonyokat. Látszik, hogy sokat foglalkoztak ezzel a problémával a Warcraft 2 után. (Sok kritikát kaptak ugyanis, hogy multiplayerben csak az orkokkal lehetett komolyabb eredményt elérni).





Az eddigi real-time stratégiai játékokhoz hasonlóan minden fajnak szüksége van bizonyos alapanyagra, amelyek a fennmaradásához szükségesek. Ez az „alapanyag" minden fajnál más és más. Az embereknek például élelmiszerre, üzemanyagra és tartalék alkatrészekre van szükségük, míg a Protoss egységek működéséhez megfelelő mennyiségű mentális energiát kell „szolgáltatnunk". Érdekesség, hogy valamilyen szinten mindhárom faj képes rejtőzködésre. Az embereknek álcázó berendezésük van, a Protoss-ok mentális energiájuk segítségével képesek láthatatlanná válni, a Zerg-ek pedig alapból kiváló rejtőzködők, könnyedén felveszik környezetük színét. A láthatatlanság egy igen érdekes színfoltot visz a játékba, ugyanis a nem észlelhető egységek a Warcraft-tal ellentétben támadni is tudnak! Azt hiszem, nem kell külö-

Dune 2000

– Lewis Peterson producert kérdeztük

Westwood Studios

Ha megkérdeznénk 100 olyan PC-tulajdonost, aki játszott a Dune 2-vel, hogy melyik játék az, amelynek megjelenését már nagyon várja, akkor nagyon valószínű, hogy kb. 90 esetben ezt a választ kapnánk: Dune 2000. Igen, minden idők egyik legjobb és legnépszerűbb játékának is hamarosan elkészül a folytatása.

Emlékszel még a Dune 2-re? Netán játszottál is vele? Emlékszel a fantasztikus intróra, valódi digitalizált beszéddel (*Dune... Land of Sand...).* Hát igen, abban az időben csak a megszállottak játszottak stratégiai játékokkal, ám egyszer csak jött a Dune 2 és teljesen megváltoztatott mindent. A valósidejű harc forradalmi újításnak számított. A játék alapkoncepciója egyébként elég egyszerű volt. Három család (Atreides, Ordos, Harkonnen) harcol a Dune bolygóért és az azon található nyersanyagért, a fűszerért. Mivel a fűszer igen ritka, ezért hatalmat és gazdagságot jelent. Ezen remek játék felújított változata a Dune 2000, amely biztos, hogy az év egyik hatalmas slágere lesz.

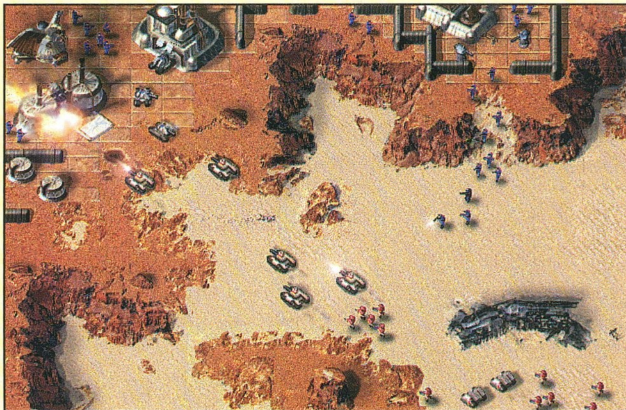
A Dune 2000-ről kérdeztük meg a program producerét, *Lewis Peterson*-t.

ZED: Tudnál valamit mondani a folytatásról?

Lewis Peterson: Először is szeretném leszögezni, a Dune 2000 nem a Dune 2 folytatása, sokkal inkább egy felújított változat. Az eredeti programot annyian szeretik és annyira jól sikerült, hogy nincs szükség folytatásra. Egyszerűen csak igyekeztünk a programot '98-as köntösbe bújtatni. Csak két nagyobb és több apró változást eszközöltünk a programon.

ZED: Mik ezek a változások?

L.P.: A legnagyobb módosítást a felhasználói felületen kellett végrehajtani. Nehéz elképzelni, de a Dune 2-ben még nem tudtál egyszerre több egységet kijelölni, ez ma már alapfeltétel egy stratégiai játéknál. Érdekes, hogy miután kijavítot-



nösebben ecsetelni, mennyire meglepődtünk, amikor egy láthatatlan ellenség atomtámadást intézett a bázisunk ellen!

Fantasztikus újítás, hogy bizonyos emberi épületeket odébb lehet telepíteni. Aki játszott már ilyen típusú stratégiai játékkal, az érti csak igazán, hogy mekkora előnyt jelenthet odébb telepíteni a bázist egy háborús övezetből. Persze nem mindegyik épület vihető arrébb, mikor elköltöztetjük a bázist. Ha egy épületet elhagyunk, akkor ne felejtsük el, hogy azt az ellenség elfoglalhatja. A Zerg királynő egyik speciális tulajdonsága, hogy képes egy elfoglalt emberi bázisból „zombikat" kitermelni. Ezek a szerencsétlenek egy különös „víruskezelésen" esnek át, és akit ez a betegség megfertőz, az bizony igen könnyedén felrobbanhat... (A Zerg királynő egyébként más furcsaságokra is képes, így például mérgező spórákat lőhet ki, parazitákat telepíthet ellenséges egységekre. Az ilyen parazitával megfertőzött egységet folyamatosan láthatja a Zerg-eket irányító játékos.)





Azt hiszem, az eddigiekből is kiderült, hogy a Starcraft-ban jóval több lehetőségünk adódik, mint a hasonló stratégiai játékokban. Amit eddig olvashattatok, az persze csak töredéke a lehetőségeknek.

Sajnos az egyjátékos üzemmódot nem tudtuk kipróbálni, de biztos vagyok benne, hogy a program legalább akkora siker lesz, mint a Blizzard eddig megjelent összes játéka. A grafika, a hanghatások, a zene mind tökéletesen sikerült, remekül illeszkedik a játék hangulatához. Habár a programban igen sok újdonság szerepel, alapvetően nem különbözik a többi real-time stratégiai játéktól. Célünk ugyanúgy négy részből épül fel: nyersanyagok kitermelése, épületek építése, egységek készítése és az ellenség leigázása. Ezt az „egyhangúságot" igyekeztek a készítők a három különböző fajjal egyensúlyozni. Ez remélhetőleg elég változatosságot jelent, hiszen nem csupán az egységek formájában és nevében különböznek, hanem teljesen eltérő stratégiát is kívánnak, mindenki megtalálhatja a kedvére valót.

Én személy szerint már alig várom, hogy kezem közé kaparintsam a játék végleges verzióját, hiszen szerintem egy ilyen program nem igazán izgalmas multiplayer üzemmódban, ahol általában az a győztes, aki gyorsabban tud kattintgatni az egérrel...

Caris



tuk ezeket a dolgokat, a játék hihetetlenül egyszerű lett, ezért minden egyes küldetést külön-külön át kellett alakítani az új interface-nek megfelelően. Ebből következik, hogy az eredeti küldetések felismerhetőek, de az ott szerzett tapasztalatok nem igazán hasznosíthatóak a Dune 2000-ben. A Dune 2-ben minden küldetés lényegében ugyanaz volt: gyárts minél több egységet és verd szét az ellenséget, mielőtt ő tenné ezt veled. Ezen is változtattunk, vannak olyan küldetések is amelyeknek más a célja, pl. fremenek kiszabadítása. A játékban 54 különböző küldetés lesz, közöttük természetesen átvezető videojelentek viszik tovább a történetet.

ZED: Mi a másik nagy változtatás az eredeti Dune 2-höz képest?

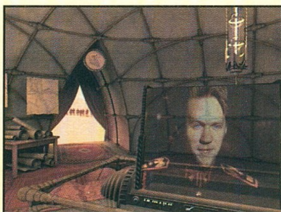
L.P.: Mi az ami hiányzott a Dune 2-ből? Természetesen a többjátékos üzemmód. Egy manapság megjelenő játéknál ez alapkövetelmény. A legnagyobb ok amiért elkészítettük a Dune 2000-et, az volt, hogy rengeteg levelet kaptunk a játékosoktól amiben azt kérdezték, hogyan játszhatnának többen a Dune 2-vel. Egy hálózaton játszható játéknál nagyon fontos a játékegyensúly, nevezetesen az, hogy egyik játékos se legyen előnyben a másikkal szemben csak azért, mert egyik család erősebb a másiknál. A másik fontos dolog a Dune 2000-ben a többi stratégiai játékkal ellentétben, hogy a gyalogság is használható lesz. A Command & Conquer-ben vagy a Red Alertben egyszerűen nem érte meg gyalogos egységeket gyártani, mert a tankok jóval erősebbek voltak. A Dune 2000-ben ez nem így lesz. A gyalogságot igen nehéz lesz eltalálni és ők jóval könnyebben kelhetnek át a hegyeken, mint a többi egység.

ZED: Hány ember játszhatja egyszerre hálózatban a Dune 2000-et?

L.P.: Minimum négy, de ha a kód elbírja, akkor akár nyolc is.

ZED: Gondolom a grafikán is változtattatok...

L.P.: Természetesen. Minden egység gyönyörűen ki van dolgozva. Látnád, hogyan néznek ki a homokférgek! Szinte lemásznak a képernyőről. A grafika egyébként 640×480 felbontású lesz, true color módban.



ZED: Mi az, ami a mostani stratégiai játékokban benne van, de a Dune 2000-ből mégis hiányozni fog?

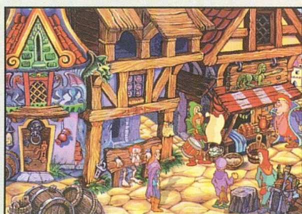
L.P.: Igyekeztünk mindent belerakni, talán egyedül a *waypoint*-ok megadása nincs a programban, de ez nem hiszem, hogy bárkinek is hiányozni fog.

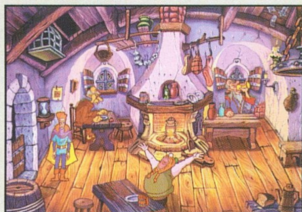
ZED: Köszönjük az interjút!

The Prince and the Coward

Topware

A The Prince and the Coward egy klasszikus *point and click* kalandjáték. A készítők sok segítséget kaptak a Revolution fejlesztőcsapattól (Broken Sword), ez minden bizonnyal garancia a sikerre. A sztori szerint (amit egyébként Jacek Piekara, az







egyik legismertebb lengyel fantasy író készített) hősünk egy hétköznapi srác, aki egyik pillanatról a másikra egy herceg testében találja magát. Célunk természetesen az, hogy visszaszerezzük régi életünket.

A játék összes szereplőjének árnyéka van, amely természetesen a fényforrástól függően változik. A programbam jóval kevesebb a beszélgetés, mint a hasonló játékokban, a készítők szerint a sok dialógus csak untatja a kalandozókat. A kezelés egyszerű és összetett is. Minden utasítás maximum két kattintással végrehajtható, de ez nem jelenti, hogy túl könnyű lenne a játék, hiszen tízféle ige használható a programban.

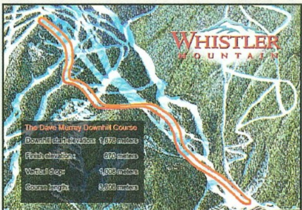
A játék egyébként nem igényel semmiféle különleges hardvert. Egy 486/66-on is tökéletesen fut.

Ski Racing

Sierra

Nem nagyon volt még síszimulátor a számítógépeken. A Sierra jóvoltából hamarosan kipróbálhatjuk, milyen síelők is vagyunk, anélkül hogy megtapasztalnánk milyen a combcsonttörés vagy a lavina. A játékban öt versenyszámban (lesiklás, műlesiklás, óriásműlesiklás, szuper-óriásműlesiklás és alpesi összetett), hat különböző pályán tehetjük próbára a tudásunkat. A játék elkészítésében Picabo Street, a naganói téli olimpia egyik aranyérmese működött közre. A programból természetesen nem hiányozhat a többjátékos üzemmód és a 3D gyorsítókártyák támogatása sem.





A **Rage Software** az Incoming után (vagy inkább mellett) újabb nagy fába vágta a fejszéjét és PlayStation-ös játékok fejlesztésére írt alá szerzodést. A hír hatására egyetlen nap alatt 34%-ot emelkedtek a Rage-részvények árai a londoni tőzsdén...

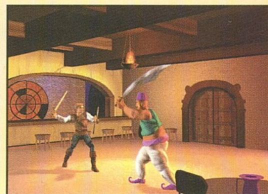
Az év elejének bombameglepetése a toplisták élén a **Deer Hunter** a GT Interactive-tól. Nem, nem a híres-hírhedt film feldolgozása, hanem egy igazi szarvasvadászat-szimulátor, vadászpuskával, íjjal, vagy akár shotgunnal. Mindenki elképedve áll a siker előtt, az eladott példányszám pedig már 300 000 felett jár!

Megalakult a **Cyberathletic Professional League**, a profi számítógépes játékosok ligája, John Romero vezetésével.

Quest fot Glory V: Dragonfire

Sierra

A Sierra Quest-sorozatai közül a Quest for Glory játékok is igen sikeresek voltak. Ezek a programok érdekes átmenetet képeztek a hagyományos Quest-ek és az RPG-k között. Maga a játék és a kezelése olyan volt, mint bármelyik hagyományos Quest, de hősünk folyamatosan fejlődött. Bizonyos dolgokat csak akkor tudott megcsinálni, ha tulajdonságai elég magasak voltak. A sorozat ötödik része is ezt a jól bevált szerkezetet használja.





Silmaria szigetén teljes a felfordulás. A törvényes uralkodót megölték, hatalmas szörnyek közelednek a sziget felé és a félelmetes sárkány is ébredezik. Természetesen ismét hősünkre vár a feladat, hogy megbüntesse a bűnösöket és kiirtsa az összes kellemetlenkedő életformát a környéken.

A játék az ismert Voxel technológiát használja, ami igen élethű mozgást eredményez. A harc a szokásos real-time megvalósítású. A program a 3D gyorsítókártyákat és az MMX processzorokat is támogatja.



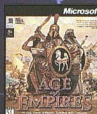
BASE SZOFTVER DISZKONT

Sonkáért bármelyik piacra mehet, de programot olcsón csak nálunk vehet!

Játék

20 Wargames Classics	5,990
Actua Soccer 2	9,990
Adidas Power Soccer	8,990
AGE OF EMPIRE	9,990
AH-64 D Longbow 2	10,790
Allied General	4,490
Ardenes Offensive	9,890
Armoured Fist 2	10,790





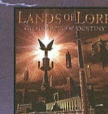
Ascendancy	3,990
Blade Runner	10,790
Blood	8,990
Buccaneer	10,790
Carma Geddon + Splat Pack	12,590
Carma Geddon	10,790
Carma Geddon Splat Pack	6,290
Champ.Manager 97/98	7,990
Chasm: The Rift	9,890
Conquest Earth	9,890
Constructor	9,990
Counter Action	9,990
Croc	8,990
Cyberia BlackmArket	2,490
Dark Colony	7,190
Dark Earth	10,790
Dark Reign	9,990
Dementia	9,890
Descent BlackmArket	2,490
Diablo Hellfire	5,390
Dig-White Labell	4,499
DragonHeart Fire & Steel	2,990
Dreams to Reality	10,990
Enemy Nations	9,990
F1 Racing	10,790
F22 Raptor	10,790
F22 DID	10,790
Fallout	10,790
Fantasy General	4,490
Fifa 98	9,990
FIFA Soccer Manager	7,190
Flight Unlimited II	10,790
Flight Simulator 98	10,790
Full Throttle-White Label	4,499

G-Nome	8,090
Galapagos	10,790
Gender Wars	2,990
Gettysburg!	9,890
Grand Theft Auto	10,790
Heli - Cops	8,090
Heroes of M&M Comp.	11,690
Heroes of M&M Exp.	6,299
Hexen II	9,990
Human Onslaught	9,990
Hupikék Törp. Teletransz.	6,290
Ignition	8,990
Imperialism	9,990
Incubation	8,990
International Rally Champ.	8,990
Interstate '76	8,990
Iron Man X-O Manowar	2,990
Jedi Knight	9,990
Jedi Knight: Mission	6,290
JSF	9,990
Judge Dredd BlackmArket	2,490



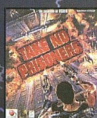


Kingdom O'Magic	2,990
KKND Xtreme	10,790
Lands of Lore 2	10,990
Lego Island	8,090
Lomax /Argentum/	4,490
Lord of Magic	10,790
Magic:The Gath. Battlemage	2,990
MagictheGath. Spell of Anc.	6,290
Mech Warrior2 Doubl Pack	8,990
Mechwarrior 2 Mercenaries	6,990
Megapack 8	9,890
Megarace 2	4,490
Monkey Island 3	10,790



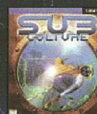


Monster Truck Madness	9,990
Monster Trucks	9,990
Monty Python	6,990
Myth The Falen Lords	9,990
NBA 98 Live	9,990
NBA Jam T.E. Blackm.	2,490
Need for Speed 2 SE	11,690
Netstorm	9,890





NHL 98	9,890
Nuclear Stike	10,690
Oddworld	10,790
Outpost 2	9,890
Overboard!	9,990
Pacific General	9,990
Panzer General II.	9,990
Pinball Dreams Deluxe	5,590
Quake 2	9,990
Quake Mission Pack 2	5,990
Red Alert: The Aftermath	4,490
Red Alert: Counterstrike	5,390
Red Alert: Colectors'Pack	12,590
Red Baron II	10,790
Redneck Rampage	8,590
Sabre ACE	9,890
Screamer Rally	8,990
Settlers II Gold	8,990
Seven Kingdoms	10,790
Shadow Warrior	9,590
Spycraft	7,190
STARCRAFT	11,990
Star Rangers	3,990





Starfleet Academy	9,990
Steel Panthers II	8,990
Steel Panthers III	10,790
Take no Prisoners	9,990
Test Drive 4	10,790
The 3rd Milleneum	10,790
The Deeper Dungeons	5,390
TOCA	10,790
Tom Clancy's: Politika	10,790
Tomb Raider II	9,990
Total Anihilation	9,990
Tracer	3,599
Turok	9,990
UBIK	11,990
Ultima Online	11,690
Ultimate Flight II	12,590
Virtual Pool BlackMarker	2,490
Warcraft BlackmArket	2,490
Warhammer	4,490
Wing Commander V.	9,890

Worms 2	8,990
X-Wing vs. Tie Fighter	10,790
X-wing vs. Tie.: Balance of ...	6,290
Zork: Grand Iquisitor	9,990

Ismeretterjesztő

Biblia 5.0	6,990
Budapest CD Városatlasz	6,300
Crime Collection	8,140
Képtárak	4,990
Magyar Nemzet Története	6,990
National Geographic	7,990
Undersea Adventure	4,990
US Geography	2,990
Verstár	6,990
Volt Egyszer Egy Magyaror.	3,990

Nyelvoktató

Angol Kiejtésiskola	4,450
CilpDic sorozat	4,000
Manó sorozat	4,900
Nyelvlabor sorozat	4,590
Nyelvmest sorozat	4,890
PicDic aorozat	4,000

Demo válogatások

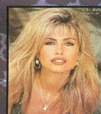
2000MB	1,580
A legjobb Win 95 és Dos játékok sorozat + teljes verziójú ajándék CD	999

Oktató

Autósiskola'95	4,250
Biológia '97	4,890
Kémia Kalauz	6,290
Matematikai Összefoglaló	2,100

Sex

Carol Lynn sorozat	2,240
Rio Adventure	990
Sexy Acts sorozat	895
Sexy Clips Interactive sor.	1,790
Sexy Cover Girls sorozat	895
Sexy Vibrations sorozat	1,790
Vivd erotikus sorozat	3,490





SZENZÁCIÓS HÚSVÉTI AKCIÓK !

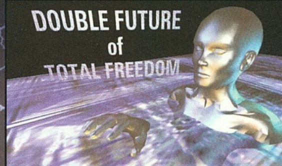
- Majdnem minden program 10,000 Ft alatt megvásárolható
- A KREDIT kártya a Húsvéti Akció keretein belül még teljesen ingyenes.
- A kártya nem csak szép hanem hasznos is:
- Olcsóbban megvásárolhatod kedvenc programod.
- A megjelenés előtt álló programokat előrendelheted.
- Ha kéred megrendelésedet azonnal postázzuk.
- Levásárolhatod a DCCD, PCX és ZED előfizetésedet.
- Még ebben a hónapban a klubkártyánk ingyenes!
- Ráadásként még rengeteg egyéb kedvezmény és akció.

Mindenkit várnak szeretettel a BASE Eladói.

Várunk benneteket minden nap még **VASÁRNAP** is 10h-20h-ig.

A BASE SZOFTVER DISZKONT ÁRUHÁZ CÍME

1072 BUDAPEST, DOB U. 45
TEL.: 351-8395



Áraink az Áfa-t tartalmazzák

Diablo 2
– David Brevik

Blizzard Entertainment



A Diablo volt az elmúlt évek egyik legnagyobb sikerprogramja. Több mint egymillió példányt adtak el belőle világszerte. Nem csoda, hogy rengetegen várják a folytatását. A Blizzard szerencsére nem hagyja cserben a rajongókat és 1998 végére ígéri a második részt. Hogy milyen lesz a Diablo 2? Erről kérdeztük David Breviket, a Blizzard elnökét.



ZED: Mindig is érdekelt, hogy milyen stílusú programnak szántátok a Diablo-t. Sokan RPG-nek, egyesek pedig akciójátéknak tartják.

David: Hát az biztos, hogy nem RPG. Leginkább egy RPG elemekkel megfűszerezett akciójátéknak nevezném.

ZED: A második részben több lesz az RPG-elem?

David: Tényleg elég sok kritikát kaptunk azzal kapcsolatban, hogy a Diablo nem egy igazi RPG. De ez nem jelenti azt, hogy a második rész már az lesz. Az azonban igaz, hogy jóval többet tud meg a játékos a sztoriról és több befolyása lesz a karakter fejlődésére. Például az amazon karakter specializálódhat az íjra, vagy a dárdára. Ez a döntés a játékostól függ.

ZED: Mennyiben lesz a folyatás jobb, mint az eredeti?

David: Technikailag teljesen átalakítottuk a játékot. Sokkal jobbak lesznek például a fény- és az egyéb speciális effeket. Természetesen foglalkoznunk kellet a csalás kiküszöbölésével is. A Diablo világa jóval nagyobb lett, sokkal több lehetőséggel. Azt szeretnénk, ha a játékosok sokkal jobban el tudnának merülni a világban, mint az első részben. Ez azt jelenti, hogy több küldetés, okosabb ellenfelek, érdekesebb NPC-k várnak a játékosokra. A karakterek sokkal egyénibbek lesznek, mint az első részben. Minden olyan dolgot, ami jó volt, átvettünk a Diablo-ból.

ZED: A Diablo-ban szereplő karakterek lesznek a Diablo 2-ben is?

David: A játékos karakterek teljesen újak lesznek, de néhány ismert NPC feltűnik a folytatásban. Ilyen pl. Deckard Cain the Elder vagy mindenki „kedvence”, Wirt.



ZED: A történetről tudnál valamit mesélni?

David: Nem szeretnék a sztoriról semmit elárulni. Akik otthonosan mozognak a Diablo-ban, azok észre fogják venni, hogy a második rész ugyanabban a világban játszódik. A rajongók sok új szereplővel fognak találkozni.

ZED: A Blizzard egy nagyon gazdag háttértörténetet dolgozott ki a Diablo-hoz annak idején. Szerepelni fognak-e a második részben különleges fegyverek (pl. Izual's Azurewrath), vagy híres személyek (Tal Rasha)?





David: Természetesen a két játék háttértörténetét szeretnénk összekapcsolni. A Diablo 2-ben a játékosok találkoznhatnak Baal-lal és Mephisto-val; a Pokol másik két fő gonosz teremtményével.

ZED: Lesznek-e a Diablo 2-ben nem emberi NPC-k, mint például elfek vagy törpék?

David: Egyelőre csak annyi biztos, hogy mind az ötféle játékos karakter ember lesz, de az NPC-k között lesznek egyéb fajú teremtmények is.

ZED: A Diablo 2 miért nem hagyományos fantasy környezetben játszódik, törpék, tündérek és sárkányok között?

David: A fantasy irodalom természetesen óriási hatással volt a játékra, de szerettünk volna egy saját, egyéni világot kialakítani. Úgy érzem, ez sikerült is.

ZED: Mennyire lesznek a szörnyek és varázslatok újak az előző részhez képest? Átvesztek a Diablo-ból valamit?

David: A játékosoknak egy teljesen új élményt szeretnénk nyújatni a második résszel. Néhány szörny, mint pl. a zombi vagy a csontváz marad, de ők is teljesen új fegyverzetet és mesterséges intelligenciát kaptak. A lények 5-10 százaléka lesz régi. A varázslatok közül is átvettünk néhányat az első részből. Ilyen például a *Lightning*. Ez azért kerül bele a második részbe, mert mindenki szerette.

ZED: Az egyik legtöbbet hallott kritika a Diablo-ról az volt, hogy a világ nem volt kellően „élő". Kerül-e valami olyasmi a második részbe, amitől az egész jóval élettelibb lesz?

David: Teljesen igazad van. Úgy szeretnénk megcsinálni a második részt, hogy a játékos teljesen átélje a kalandokat és ne az legyen az érzése, hogy egy képen mászkál. Az NPC-k mászkálnak a városban, a hátterek animáltak lesznek és még sok apró dolog lesz benne, amitől az egész életre fog kelni.

ZED: Már elejtettél néhány megjegyzést az amazonról. Tudnál valamit mondani nekünk a többi játszható karaktertípusról?





David: Sokkal többet nem szeretnék elárulni, talán annyit még elmondhatok, hogy két harcos, két mágus és egy különleges típusú karakterrel lehet a Diablo 2-ben kalandozni.

ZED: Az első rész nagy problémája volt, hogy roppant egyszerűen lehetett csalni az internetes játékban. Mit terveztek ennek kiküszöbölésére?

David: Technikailag a legtöbbet a csalások kiküszöbölésével foglalkoztunk. Egyelőre annyit tudok elmondani a kérdésről, hogy terveink szerint a Diablo 2-ben egyáltalán nem lehet majd csalni!

ZED: A többjátékos üzemmódban terveztek-e valami fejlesztést az első részhez képest?

David: Természetesen. Terveinek szerint egy játékban több karakter vehet majd részt, mint az első részben. Hogy ez a szám milyen nagy lesz, azt még nem tudom megmondani, igyekszünk úgy megcsinálni az egészet, hogy minél többen kalandozhassanak egyszerre.

ZED: Végezetül tudnál még valamit hozzáfűzni az elmondottakhoz?

David: Csak annyit, hogy már alig várjuk, hogy elkészüljön a Diablo 2 és kipróbálhassuk!

ZED: Azt hiszem, ezzel mi is így vagyunk. Köszönjük az interjút!

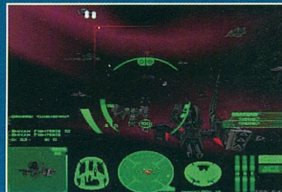
A fentiekből is kitűnt, hogy a Blizzard szakemberei nagyon komolyan kezelik a Diablo 2-t. Nem kell hozzá nagy jóstehetség, hogy megmondjuk: az év egyik sikerprogramja van készülődőben. Ha minden tervezett dolgot sikerül megvalósítaniuk, akkor a Diablo első részének sikerét is felülmúlhatják. Mi mindenesetre drukkolunk nekik.

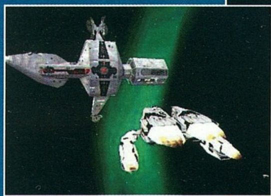
Descent Freespace

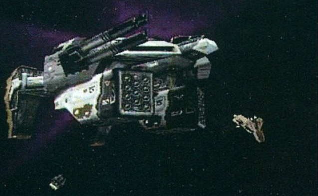
Interplay

Talán a Descent volt annak idején az első igazi három dimenziós játék, amelyben teljes mozgásszabadságot élvezhettünk. A márciusban megjelenő Descent Freespace szakít az eddigi két rész hagyományaival. Nem különböző barlangokban kell repkednünk, hanem az űrben. A készítők valószínűleg megirigyelhették a Wing Commander sorozat sikerét, így egy ahhoz hasonló játékot próbáltak összehozni. A játékmenet éppen emiatt ismerős lesz: különféle küldetésekben kell bizonyítanunk rátermettségünket. Ezek a missziók természetesen az egyszerű járőrözéstől, a mindenki kedvencének számító „védd meg" küldetésekig terjedhetnek.

A játék történetéről sokat még nem lehet tudni, annyit azonban elárultak az Interplay-nél, hogy az emberiséget egy idegen faj fenyegeti, a Vasudian-ok. A háború teljes erővel tombol, amikor egy harmadik faj jelenik meg a láthatáron, amely ellen az addigi ellenségek összefognak és együtt veszik fel a harcot.







A küldetések között természetesen videojelentek lesznek, az azokban hozott döntésünk is befolyásolja a játék végső kimenetelét. A játék támogatja a többjátékos üzemmódot is. Egyszerre maximum nyolc barátunkat hívhatjuk ki Interneten vagy IPX-en egy jó kis lövöldözésre.

Még egy apró hír: A Descent Freespace elkészülése után természetesen jön az „igazi" folytatás a Descent III is.

Star Wars: Rebellion

LucasArts

Azt hiszem, elég a LucasArts-nak egy játék dobozára azokat a mágikus betűket ráírni, hogy „Star Wars" és a program biztos kasszasiker lesz. A több, mint húsz évvel ezelőtt megjelent filmnek még mindig órási a rajongótábora, akik nem engedik, hogy a világ feledésbe merüljön. Ennek eredményeképpen jelennek meg újabb és újabb Star Wars játékok, melyek egytől-egyig igen korrektül vannak elkészítve. Semmi kétségünk nincs afelől, hogy a Star Wars: Rebellion sem lesz kivétel ez alól. Végre valakinek eszébe jutott, hogy a Star Wars filmekből nem csak lövöldözős, hanem stratégiai játékot is lehet készíteni! Sokáig már nem is kell várni a programra, az USA-ban már márciusban piacra dobják a Rebellion-t, ezt követi az európai megjelenés (itt rejtélyes okok miatt Star Wars: Supremacy-nek fogják hívni a játékot).





Ebben a real-time stratégiai játékban is két oldal közül válaszhatunk. Ha a lázadókat választjuk akkor Luke és Leia, ha a Birodalom a szimpatikusabb, akkor természetesen Darth Vader és a Császár lesznek a segítőink. Ezen főszereplőkön kívül mindkét oldalon 28 különféle – filmekből megismert – karakterrel találkozhatunk.

A győzelmi feltételek különbözőek a két oldalnál. Lázadóként célunk a Coruscant-on lévő birodalmi főhadiszállás elfoglalása és a két „főmufti" (Darth Vader és a Császár) foglyul ejtése. Ha a birodalmiak mellet döntenénk, akkor a feladatunk a lázadók bázisának felkutatása (ez a hely egyébként játékról-játékra változik) és Luke Skywalker, valamint Mon Mothma elfogása.

A Star Wars: Rebellion alapjai igen egyszerűek. Diplomatáinkkal, zsoldosainkkal és kémeinkkel kell minél nagyobb befolyást szereznünk a galaxisban, a semleges bolygókat ügyünk mellé állítva. A szövetséges planéták nyersanyagaiból készíthetünk

Roborumble

Topware

A stratégiai játékok piacán minden héten újabb és újabb Command & Conquer klónok jelennek meg, amelyek – tisztelet a kivételnek – nem igazán ütik meg a nagy elődök színvonalát. A Topware igyekszik ebben a stílusban is maradandót alkotni a Roborumble című real-time stratégiai játékával. Robotjainkkal kell minden pályán megsemmisíteni az ellenség összes egységét. Újdonságnak számít többek között, hogy nem a géptől kapunk egységeket, hanem nekünk kell elkészíteni azokat. A különböző alkotóelemek variálásával 512(!) különféle egységet készíthetünk. Ezzel is lehet taktikázni: milyen robotra van szükségem? Lassabb, de erősebb, vagy inkább fürgébb, ámde jóval sérülékenyebb egységeket építsek? Ez a hatalmas változatosság adja a Roborumble igazi varázsát.

A játék megvalósítása teljesen 3D. A programba natív 3Dfx támogatás került. A grafika gyors és gyönyörű, rengeteg különleges 3D hatás került bele a játékba, pl. lövedéktől függő robbanás, valós idejű *morphing*, színes fényforrások, elmosott árnyékok, stb. A sebességről annyit, hogy a demo egy P120-as gépen 30 fps sebességgel hasított. Lenyűgöző volt a látvány. Természetesen a játék multiplayer üzemmódban is játszható lesz.

A készítők mindent alárendeltek a vizuális effekteknek, de ez nem jelenti azt, hogy a játék túl egyszerű lenne. A Roborumble egy igazi, látványos stratégiai játék, minden esélye megvan, hogy a kategória klasszikusai közé emelkedjen.







fegyvereket. Elsőnek természetesen bányákat és nyersanyag-feldolgozó üzemeket kell építenünk. Ezekből az alapokból építhetők a bonyolultabb objektumok, amelyek segítségével seregeket toborozhatunk és megkezdhetjük a galaxis meghódítását.

Sokféle egység, űrhajó és fegyver gyártható. Némelyek, mint például a távolsági szonda csak felderítésre, mások csak védekező feladatok ellátására valók, de készíthetünk akár csillagrombolókat is. Ha a Birodalommal játszunk, akkor azt hiszem nincs jobb, mint egy új Halálcsillag építése!

A játék igazi érdekességét a többi stratégiai programhoz képest a különböző szereplők adják. Minden karakternek saját tulajdonságai vannak, segíthetnek új fegyverek felfedezésében, vagy akár csökkenthetik a katonák kiképzéséhez szükséges időt. A teljesség igénye nélkül néhány név, amelyek szerepelni fognak a programban: Chewbacca, Han Solo, Jerjerrod, Veers, Needa, Jan Dodonna, vagy Wedge Antillies.

Max 2

Interplay



A kb. másfél évvel ezelőtt megjelent Max című stratágiai játék nem aratott igazán átütő sikert. Annak ellenére, hogy programban sok érdekes – más ilyen stílusú játékra nem jellemző – újítás volt, szinte csak a kategória megszállottjai játszottak vele. Az Interplay fejlesztői igyekeztek tanulni a hibákból, a hamarosan megjelenő második rész remélhetőleg nagyobb sikert arat, mint elődje.

A játék nagy újdonsága a stratégiai játékok között, hogy valódi parallax képernyőgörgetést használ. Ez azt jelenti, hogy a hozzánk „közelebb" lévő dolgok gyorsabban mozognak, mint a többi. Ezzel a módszerrel igazi 3D hatás kelthető. Ezt megfejelték még azzal, hogy a hegytetőn álló egységek jóval nagyobbak lesznek, mint azok, amelyek a völgyben vannak. Az biztos, hogy a Max 2 az egyik legszebb „felülnézeti" stratégiai játék lesz.

A program egyébként követi a mostani stratégiai-játék trendet, egyetlen különbséggel: a felfedezés, gyártás, kitermelés real-time-ban zajlik, a csata azonban körökre osztott! Az egységek tapasztalati pontokat kapnak egy-egy sikeres bevetés után. A játékban waypoint-ok használata is lehetséges, így egységeinkek elég bonyolult utat is meg tudunk adni. Újdonság az, hogy egyszerre több ellenséget is kijelölhetünk egy egységnek. Ha végzett az első megsemmisítésével, akkor továbbhalad a következőhöz és így tovább. Természetesen csoportok kijelölésére is lehetőség nyílik, de itt is van egy érdekes újítás: beállítható, hogy a csoport mindig a leglassabb tagjának sebességét vegye fel. Az egységeknek adható parancsok között is találhatunk néhány érdekességet: a *follow/protect* segítségével megvédhetünk valamit, a *search and destroy* értelmét pedig azt hiszem, nem kell elmagyaráznom....

A Max 2 rengeteg újítással rendelkezik ahhoz, hogy igazi sikerprogram lehessen, igaz a mostani stratégiaijátékdömpingben elég jót kell alkotni ahhoz, hogy kiemelkedjen a többi közül.





Viva Football

Virgin Interactive

A Virgin cég legújabb fociprogramjának apropóját az idei labdarúgó világbajnokság szolgáltatta. A játék megvalósítása teljesen megfelel az 1998-as sportprogram-igényeknek: 3D gyorsítókártya támogatás, *real-time* kommentátor, üvöltő közönség, felismerhető játékosok.



A Viva Football azonban nem csak a külsőségekben éri el a jelen követelményeit, a tartalom is olyan, ami minden focirajongót lázba hoz. A labdarúgás történelmének 987 csapata valódi nevekkel, mezekkel és arcokkal, 16224 játékos, 300 stadion kapott helyet a programban. Így olyan klasszikus összecsapásokat játszhatunk újra, mint az 1978-as argentínai VB döntő.

A programra azonban júniusig várnunk kell, mert a Virgin az idei foci VB-vel egyidőben szeretné piacra dobni a játékot.



John Romero után egy másik „nagy öreg" távozott az ID Software-től. **American McGee** teljesítményével nem voltak megelégedve és nemes egyszerűséggel elküldték. McGee nem esett kétségbe és saját céget alapít, amely – természetesen – 3D lövöldözős játékokat fog készíteni.

A Sierra elhalasztotta a ***Quest for Glory 5.*** részének megjelenését. Az indok: át szeretnék alakítani a program grafikáját 8 bitesről 16 bitesre, ezért mindent újra kell rajzolniuk (renderelniük). A jó hír az, hogy hamarosan felkerül a netre a program játszható demója, a rossz pedig az, hogy előreláthatólag 43 Mb lesz. A játék új megjelenési időpontja egyébként szeptember 1.

C&C: Tiberian Sun

Westwood Studios



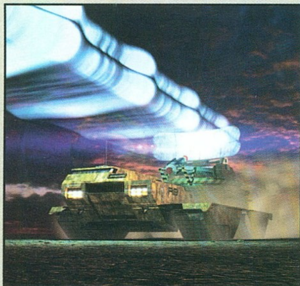
„Hiba lenne engem szellemnek hinni" – mondja Kane, aki egyszer már parancsolt a múltnak, egyszer pedig meghódította a jövőt, októbertől pedig ismét bevonul minden PC-be, egy Tiberian Sun feliratú CD korong hátán.

Újra összecsapnak a Testvériség szuper Nod katonái a Global Defense Initiativevel, minden eddigi grafikai parádét megszégyenítő kivitelezésben. A real-time stratégiai játékok Dark Reign és Total Annihilation által fémjelzett új vonalát viszi tovább minden idők egyik legsikeresebb játékának új része (a C&C-ből a Red Alerttel és az összes kiegészítő CD-vel együtt több, mint 10 milliót adtak el!).









A képek láttán csak egyvalami törte le kissé a lelkesedésünket: októberig még legalább kétszázat kell aludni...

A fogyasztók félreiformálásának vádjával beperelték az **Origint**, mert az Ultima Online dobozára nem írták rá, hogy a játék csak az első hónapban ingyenes, utána havonta tíz dollárba kerül.

DVD-n születik újjá az Amigán nagy sikert aratott interaktív rajzfilm, a **Dragon's Lair**, majd a folytatás, a Time Warp, és a Space Ace.

Game, Net & Match

Blue Byte

Korunk egyik legnépszerűbb sportja kétségkívül a tenisz. Sokan képesek több órán keresztül nézni, hogy két ember mást sem csinál, csak ütögetik egymásnak a labdát és néha szidják a bírót. A Blue Byte ezt a „divatot" szeretné meglovagolni és egy teniszprogramot jelentet meg, előreláthatólag májusban.

A játék nagy újdonsága – az elmaradhatatlan 3D gyorsítókártya támogatáson kívül –, hogy interneten keresztül is játszható! Maximum 8 fős bajnokságokat játszhatunk, akár párosban is. Képzeljük el, milyen poén az, mikor egy amerikaival az oldalunkon játszunk egy német-japán páros ellen. Nem tudom, hogy ezt miként fogják megvalósítani, de szerintem a legnagyobb gondjuk az internet sebességével lesz.



Ha nincs modemünk, vagy szívesebben teniszezünk a gép ellen, akkor akár egy teljes idényt is végigjátszhatunk. 169 különböző verseny közül lehet kiválasztani, melyiken szeretnénk részt venni. Ahogy haladunk előre, játékosunk mindig fejlődik, így egyre színvonalasabb versenyeken indulhatunk el. Ki tudja, talán még Wimbledon-t is sikerül megnyernünk. A Blue Byte szerint a számítógép is folyamatosan fejlődik, tőlünk tanul. Kiváncsi vagyok, hogyan sikerül ezt megoldani. Azonban mégsem a mesterséges intelligencia lesz az, amitől nagy siker lehet a játék, hanem az, hogy igazi internetes teniszcsatákat lehet vívni egymással.



Wizardry 8

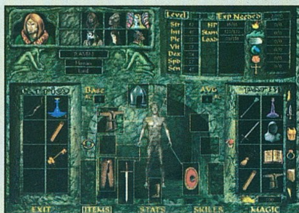
SirTech

Minden RPG-rajongó, aki játszott a Wizardry 7-tel – és végigküzdötte –, az bizonyára várja már a folytatást. Már nem kell olyan sokat aludnunk a következő rész megjelenéséig (kb. 200-at), mert év végére igérik. A SirTech hatalmas titokban tart mindenféle információt a programról, nem nagyon lehet konkrétumokat megtudni róla. Az biztos, hogy a hetedik rész végén kimentett állásunkat elfogadja a játék, a sztori tehát folytatódik tovább! A program már nem Lost Guardián játszódik, de sok régi ismerőssel fogunk összefutni, pl. Umpanikkal, T'Rang-okkal és persze a Dark Savanttal. Az mindenkinek öröm, hogy a nyolcadik részben felújították a karakter-készítést, így hamarabb nekivághatunk a kalandnak. Egy új karakterosztály és több új szakértelem is lesz a programban.



A játék 3D-ben fog játszódni, de a csata körökre osztott lesz! Az automatikus térképezés miatt nem kell majd tucatnyi „kockás" füzetet telerajzolni. A Wizardry 7 is gyönyörű volt, a képeket megtekintve a nyolcadik résznek sem lesz oka szégyenkezni (sőt)...





Lands of Lore 3

Westwood Studios

Ha létezik olyan hír, amit minden PC-s kitörő lelkesedéssel fogad, ugyanakkor erős fenntartásokkal kezel, akkor az a Lands of Lore 3 megjelenése. Miután a második rész három-négy év ígérgetés után jelent csak meg, nem tűnik valószínűnek, hogy a napokban bejelentett októberi premiert tartani tudják a Westwood-nál. Mindenesetre reménykedni lehet, ugyanis a harmadik részben minden benne marad, ami az első kettőben jó volt, emellett rengeteget fejlesztenek a játékon. A környezet végre igazán élő lesz és logikus – az NPC-k nem csak azért fognak létezni, hogy a hős(ök) dolgát könnyítsék/nehezítsék, hanem a maguk életét fogják élni. A 3D környezet is jelentős fejlesztésen esett át, ebből adódóan a gyorsítókártya alapkövetelmény lesz a LoL3-hoz. A történetről nem lehet sokat tudni, az biztos, hogy főhősünk célja jogtalanul elbitorolt királyi trónjának, valamint elrabolt lelkének visszaszerzése lesz. Ennek érdekében Gladstone-on kívül öt másik világot kell majd bejárnunk, rengeteg fejtörő megoldása és számtalan szörny kiirtása közben.

Compók, eredmények

STARCRAFT

compo

Ha valaki esetleg nem tudná kivárni a Starcraft megjelenését, itt egy kis pályázat a játékkal kapcsolatban. A szabályok a szokásosak, az alábbi két kérdésre helyes választ beküldők között egy eredeti Starcraft-ot, és egyéb ajándékokat (pólók, poszterek, a többit pedig definiáljuk egyelőre meglepetésnek) sorsolunk ki.

1. Sorold fel legalább négy játék címét, amit a Blizzard Entertainment készített!

2. Hányféle fajt irányíthatunk a Starcraft-ban?

Myth-compo eredmények

A compo nyertesei:
Ambrus István, Tatabánya; Birkás Péter, Budapest; Farkas Ádám, Szeged; Rieder Béla, Budapest

Gratulálunk a szerencsés nyerteseknek, a nyereményeket postai úton fogják megkapni. (Illetve, mire ezeket a sorokat olvassák, már meg is kapták.)

Meglepő módon igen kevesen vettétek a Gyalog-galopp c. filmre utaló poént a harmadik kérdésnél. Sebaj, legalább azt elértük, hogy párszázan fellapoztátok a földrajzkönyvet...

Az értékelésről

ezúton szeretének néhány szót ejteni a játékok minimális hardverigényéről. Úgy gondoltuk, nem sokat mond az, ha a játék „hivatalos" hardverigényét adjuk meg, hiszen attól, hogy a dobozon mondjuk P133 szerepel, lehet, hogy a játék vidáman elfut egy P100-on is, de elképzelhető, hogy 166-on is csak döcög. Ezért a következőt találtuk ki: felállítottunk négy kategóriát, ezentúl ezeket adjuk meg konkrét megahertzek és megabyte-ok helyett. (A kategóriák mögött felbukkanó zárójeles megjegyzések azt jelzik, ha a program valamire különösképpen érzékeny.)

Alap: DX4-100, 8Mb - P90, 16Mb
Közepes: P100, 16Mb - P133, 32Mb
Gyors: P166, 32Mb - P200, 64Mb
Erőmű: P233 MMX, 64 Mb - a csillagos égig

Tehát, ha pl. a *Space Bunnies Must Die 2 Special Xmas Edition*-ről azt írjuk, hogy a gépigénye „közepes", ez azt jelenti, hogy egy 100-133 Mhz körüli Pentiumon 16-32 Mb RAM mellett már **élvezhetően** fut a játék. Reméljük, így többet tudunk segíteni a játékok hardverigényének reális megítélésében.

A kategóriákat – a fejlődés ütemét elnézve – valószínűleg úgy félévente újra fogjuk értékelni.

ZED Best of '97

Több, mint 600 szavazat érkezett a februári számunkban meghirdetett Best of '97 pályázatra. Lássuk az eredményeket!

A legjobb akciójáték



Tomb Raider 2

A legjobb akciójáték ZED Best of '97

1. Tomb Raider 2	**27%**	***Eidos Interactive***
2. Quake 2	25%	*Activision*
3. Jedi Knight	10%	*Virgin Interactive*
4. Worms 2	7%	*MicroProse*
5. Carmageddon	6%	*SCI*
6. Hexen 2	5%	*Activision*

Itt volt a legszorosabb harc az első helyért, de Lara végül „mellbedobással" nyert. A kategóriát egyébként a „first person shooter"-ek dominálják, a szavazatoknak kb. a felét ilyen játékok kapták.

A legjobb stratégiai játék



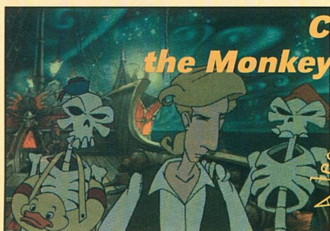
Total Annihilation

A legjobb stratégiai játék ZED Best of '97

1. Total Annihilation	**26%**	**GT Interactive**
2. Age of Empires	17%	Microsoft
3. Incubation	11%	Blue Byte
4. Imperium Galactica	8%	GT Interactive
5. Panzer General 2	6%	Mindscape
6. Dungeon Keeper	5%	Electronic Arts

Bár a Total Annihilation győzelméhez nem férhetett kétség, mégis meglepő, hogy a real-time stratégiai játékok nem uralják annyira a terepet, mint azt gondoltuk volna...

A legjobb kalandjáték



Curse of the Monkey Island

A legjobb kalandjáték ZED Best of '97

1. Curse of the Monkey Island	**41%**	**Virgin Interactive**
2. Lands of Lore 2	14%	Virgin Interactive
3. Blade Runner	11%	Virgin Interactive
4. Broken Sword 2	5%	Virgin Interactive
5. Little Big Adventure	4%	Electronic Arts
6. Betrayal in Antara	4%	Sierra

A szavazatok háromnegyedét (!) a Virgin kalandjátékai vitték el, a Monkey Island 3 pedig annyi szavazatot kapott, mint az utána következő 8 (!!!) játék összesen...

A legjobb szimulátor



X-Wing vs. Tie Fighter

A legjobb szimulátor ZED Best of '97

1. X-Wing vs. Tie Fighter	**21%**	**Virgin Interactive**
2. F22 Air Dominance Fighter	13%	Electronic Arts
3. F1 Racing Simulation	11%	Ocean
4. Need for Speed2 SE	8%	UbiSoft
5. Comanche 3	6%	Novalogic
6. Flight Simulator '98	5%	Microsoft

Várható volt, hogy a populáris X-Wing le fogja győzni az F22 ADF-et, és a többi „komoly" szimulátort.

A legeredetibb játék



1. Carmageddon 18% SCI
Sokkoló autóverseny, ahol nem fontos sem a győzelem, sem a részvét(el)



2. Dungeon Keeper 9%
Electronic Arts
Ezt az oldalát még soha nem láttuk a fantasy-világnak



3. Grand Theft Auto 8%
BMG
Az első igazi maffia-szimulátor.



4. Incubation 7%
Blue Byte
Körökre osztott stratégiai játék egészen egyedi 3D-s megvalósítással.



5. MDK 4%
Interplay
Lövöldözés kívülnézetből rengeteg játéktechnikai újítással.



6. Magic the Gathering 3%
MicroProse
Senki sem hitte el, hogy át lehet írni PC-re.

Igazán nagy harc csak a Carmageddon mögötti helyezések elosztása körül folyt...

Az év legjobb játékai



1. Quake 2 19% Activision
Magyarország a tízmillió quaker hazája?

2. Tomb Raider 2 13% Eidos Interactive
Akció kategóriában győzelem, összetettben vereség.

3. Carmageddon 12% SCI
„Csak" harmadik legjobb az év legeredetibb játéka.

4. Jedi Knight 8% Virgin Interactive
A Jedi visszatért és lecsúszott a dobogóról...

5. FIFA 98 7% Electronic Arts
Az egyetlen játék, ami csak az Év Játéka kategóriában ért el helyezést.

6. Monkey Island 3 6% Virgin Interactive
Az elsöprő fölénnyel megnyert kaland kategória után többet vártunk...

7. Age of Empires 5% Microsoft
Az év legjobb Microsoft-terméke...☺

8. Imperium Galactica 4% GT Interactive
Büszkék lehetünk az eddigi legnagyobb sikerű magyar játékra!

9. Incubation 4% Blue Byte
Már a harmadik stratégiai játék, ami megelőzi a kategória-győztes Total Annihilation-t.

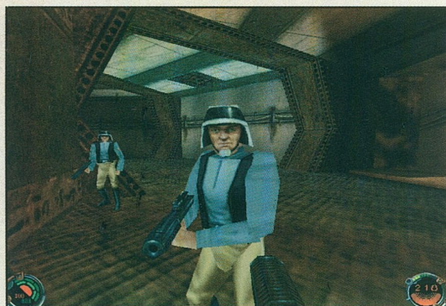
10. Lands of Lore 2 3% Virgin Interactive
Egész jó év volt ez a '97, ha egy LOL2 csak a 10. helyre fér be...

Öt akciójáték a lista élén, mögöttük két kaland, és három stratégiai játék még a Top10-ben, a szimulátorok pedig sehol – ez jól mutatja a játékkategóriák jelenlegi népszerűségi sorrendjét.

Best of '97 sorsolás

A Best of '97 sorsolás nyertesei a következők:

Szőke Zoltán, Budapest
Fukk Tamás, Hernádnémeti



LucasArts

Jedi Knight
Mysteries Of The Sith

Mara Jade színre lép

Akik végigjátszották a Jedit, azok tudják, hogy hősünk, Kyle Katarn kemény küzdelemben legyőzte a hét sötét jedi lovagot, élükön Jerec-kel, akit csak a legutolsó küldetésben sikerült legyűrni. Történetünk öt évvel ezen események után folytatódik, Kyle azonban furcsamód sötét jedi mesterként kezdi a játékot. A sztori nem Katarn köré orientálódik, hanem inkább új karakterünkre, Mara Jade-re koncentrál. Az igazi Star Wars rajongóknak fel kell hogy csillanjon valami az emlékezetükben a név hallatán; bár a trilógiában nem szerepel, de Timothy Zahn novelláinak szerves részét képezi a hölgy karaktere. Mara bérgyilkos-csempészként kezdte pályafutását, és az uralkodó palotájában tanulta használni az Erő sötét oldalát. Luke Skywalkernek sikerült lebeszélnie őt a sötétség útjáról; valaki azonban kellett a lánynak, kinek segítségével befejezheti tanulmányait. Így történt, hogy Mara Jade csatlakozott Katarnhoz az Altyr 5 állomás fedélzetén. Kyle egy idő múlva utalásokat vélt felfedezni egy Sith templomról, ami felkeltette a kíváncsiságát, úgyhogy útjaik bizonytalan időszakig különváltak.

Legfontosabbként az új játszható karaktert lehet kiemelni, Mara-t. Vele fogjuk eltölteni a legtöbb időt küldetéseink során, 10 missziót a 14-ből (az első négyet még a jó öreg Katarnnal kell véghezvinni). Szerencsére a lány nem zöldfülű kezdő, úgyhogy az edzettebb játékosoknak hamar rá fog állni a kezük (az irányításra). A pályák száma nem mondható kevésnek, és már az első pár küldetés sem a gyakorló fajtából való, azaz fejest ugrunk a nehezébe. Helyszíneink változatosak, utunk végigvezet az aszteroida-rögöktől kezdve mocsaras vidékeken át egészen Sith elveszett templomáig. Fegyverarzenálunk szintén új tagokat mondhat a magáénak, bekerült többek között Han Solo mordálya, egy messzelátós lézerpisztoly, és az állványra szerelt nehéztüzérség. Ez utóbbi a kedvencem, nagyon erős (egy űrhajót is szétlőhetünk vele), és remek szórakozás rohamosztagosokra vadászni vele. Nem maradhattak ki a játékból az új force powerek sem, melyek az eredeti Jedi Knight legnagyobb dobásának számítottak. Öt új erő megtanulására van lehetőségünk, ilyen pl. az illúzió: hasonmásaink jelennek meg, és ha szerencsénk van, akkor nem minket lőnek a birodalmiak, hanem a másainkat. Eredeti ötlet volt még a fénykard-hajigálás, mely eldobás után, mint egy bumeráng, visszatér hozzánk. Ellenségeink sorai is megújultak kissé. A rohamosztagosok újabb fajtái mellett vannak gladiátorok, droidok, mocsári lények, sőt már jól ismert szörnyetegek is helyet kaptak a játékban, egyikük a Dianoga, a szemétlében élő csápos istenátka, másik a Jedi visszatérből ismert Rancor, amit most aligha fogunk tudni leállítani Luke ajtókapcsolós trükkjével. A mókás nevű gengszter (Ka'Pa the Hutt) palotájában pedig aztán tényleg mindenféle lénnyel összehoz minket a sors.





A vadászgépek és más űrhajók is karnyújtásnyira kerülnek, ez különösen a nehéztüzérségi ágyú mögül mókás.

Engine szempontjából újdonság a színes fények használata, mely szinte a Quake 2-t idézi. Ha már az itt tartunk, meg kell említeni, hogy a fantasztikus video-bejátszások kimaradtak, helyette a játék saját 3D engine-jét használó animációk kerültek be. A multiplayer üzemmódot sem felejtették el az alkotók, sok az újítás, főleg a nosztalgiát keltő pályák berakása volt jó ötlet (az uralkodó palotája, Luke Tatuinon lévő otthona stb.).

Az újdonságokat ráadásul ki kell használnunk a továbbjutás érdekében. Például van olyan helyszín, ahol csak a messzelátó segítségével győzhetünk. Alapvető a „lassan járj, tovább élsz" játékfilozófia. Ha egetverő ámokfutásba kezdünk és Rambo módjára lődözünk mindenkire, akkor záros határidőn belül elpusztulunk... Csak óvatosan, lassan, nyugodtan. Nem hiába van a távcső, az asztrálszem (force power), és a kamerák a pályák különbüző pontjain. Már az elején rá kell szoknunk a force powerek használatára, mert itt még komolyabb a szerepük, mint a Jedi Knightban. Újabb hangsúlyt kapott tehát, hogy a Jedi Knight nem a Quake konkurenciája kíván lenni, a játékmenete teljesen más stílusú, és a Mysteries-szel szinte már kalandjáték szintre fejlődött.

Iwo



A kamerák használata immár elengedhetetlen: előre tájékozódhatunk az ellenség felállásáról.

Értékelés 83

LucasArts
Hardverigény: közepes
Extra: 3Dfx, multiplayer



Gremlin Interactive

Actua Golf 2

Második ütősuhintás

A Gremlin sportsorozata az Actua Soccer-rel indult útjára, mely nagy sikereket ért el a focirajongók körében, és az akkoriban forradalmian újnak számító, True 3D grafikus engine-jéne köszönhetoen nagy változások mentek végbe a sportjátékok között. Erre a technikai előnyre alapozva próbálta meg a Gremlin felvenni a versenyt nagy riválisával, az EA Sports csapatával, és más sportágakat, többek között a golfot is számítógépre vitt.

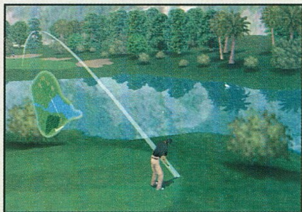
A program által felajánlott játékmódok választéka elég kimerítő: különféle egyéni és multiplayer játékfajták mellett akár teljes tournament-re is benevezhetünk. A játékban a 28 pontos handicap ledolgozásával, és ezáltal az amatőr liga megnyerésével kerülhetünk fel a profik közé, ahol már valódi golfozók lesznek ellenfeleink - egyszerre akár négy játékos is részt vehet a küzdelemben. A liga megnyerése és a handicap ledolgozása nem vesz hosszú időt igénybe, és kiváló alkalmat teremt arra, hogy beleszokjunk, belelendüljünk a játékba.

A golfszimulációk kulcseleme az ütés modellezése, és ebben az Actua Golf 2 a hagyományos úton jár, a swing-o-meter rendszert használja. Ez a megszokott kerek kijelzőn mutatja az ütés erejét és ehhez kombinálja a célzást. Az ütés beállítása az ütőválasztással kezdődik, melyhez a program segítséget ad - automatikusan kiválasztja a legjobb ütőt (természetesen ez az opció kikapcsolható). Ezután állítjuk be, hogy hova szeretnénk ütni, ekkorra már az optimális ütőerő, irányzék, csavarás, és nyesés is összeállt. Az ütés „tervének" elkészültével már csak a megvalósítás van hátra, persze a szélirányt és szélerősséget érdemes figyelembe venni. Ha az ütéskor az optimális beállításokat jelző csíkok körül teljesítünk, akkor sikeres golfozók leszünk, egyébként maradunk a lelkes amatőrök széles táborában.

A pályák profin lettek megtervezve, erről a verseny előtt végignézhető filmecske is igen meggyőző képet ad. Ez a pálya ismertetése mellett segítséget ad az ütések megtervezéséhez, így a látványon felül hasznos újításnak számít. A legtöbb lyuk a pályákon 4s és 5s távolságú, így meg tudunk próbálni kissé ambíciózusabb ütéseket is, például birdie elérését. A pályák környezete is változatos képet mutat - a hűvös angliai mezőkről indulva eljuthatunk sivatagos terepre is. Minden pálya teljes 18 lyukas versenyt tartalmaz, és az egyes lyukak más és más terepviszonyokkal szembesítik a játékost.

A játék erősségét jelenti a két profi sportriporter (Peter Alliss és Alex Hay) kommentárja. A megjegyzések változatosak, humorosak és passzolnak a játék aktuális állásához; az NHL 98-hoz hasonlóan a játékosra, pályára és időjárásra vonatkozó mondatok is elhangzanak. A hanghatások is igényesek, az ütő suhogása, a labda huppanása, fák széltől hajtott mozgása és egyéb hangeffektusok is élethűen szólalnak meg.







A program támogatja a 3Dfx kártyát és ezáltal szép „elsimított" a táj. A golfozók mozgását motion-capture technikával vitték gépre, így élethűek a mozdulatok és ütések. A más golfprogramokban megszokott, több részre osztott képernyőt itt is használhatjuk, ha jobb áttekinthetőségre vágyunk.

Összességében az Actua Golf 2 egy nagyon jól játszható golf-program, mely főleg nagyobb társaságban egymás ellen küzdve igen élvezetes. A kiváló kommentár, a minőségi háttérhangok, az egyszerűen megtanulható, de egyúttal kellően komplex irányítás, illetve a látványos grafika együttesen nagyon kellemes szórakozást ígérnek.

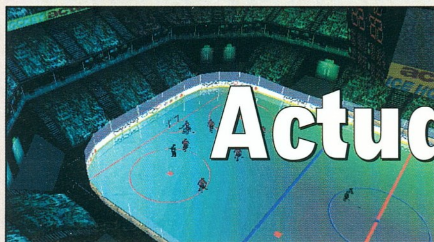
Charlie

Értékelés 81

Gremlin Interactive
Hardverigény: közepes
Extrák: 3Dfx, multiplayer

Gremlin Interactive

Actua Ice Hockey



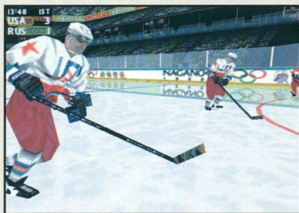
Jég veled!

Kedves nézőink! Köszöntöm önöket ebből a gyönyörű műjégcsarnokból, mely helyszínt ad a Nagano-i Téli Olimpia talán legnagyobb érdeklődéssel várt eseményének, a jégkorong-tornának. Az olimpiai jégkorong-torna talán még sohasem ígért ekkora izgalmakat, hiszen most első alkalommal vehetnek részt profik is a versenysorozaton. Szinte mindegyik csapatban játéklehetőséget kap egy-két NHL-sztár, akik majdnem hogy egyedül is képesek eldönteni mérkőzéseket. A torna esélyesének a kanadaiakat tartják, de itt minden megtörténhet... Most viszont ne szaladjunk annyira előre, inkább nézzük a nyitómérkőzéshez lassan kivonuló csapatokat. A veteránnak számító EA Sports és az újonc Gremlin Interactive csapatai méltóságteljesen korcsolyáznak a jégre, és lassan kezdetét veszi a mérkőzés. Lássuk mivel is hozakodott elő a trónkövetelő gárda...

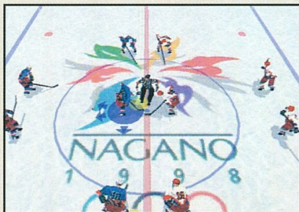
A Gremlin Interactive első nagy sikere az Actua Soccer volt. Ekkor debütált a True3D engine, és erre alapozták az Actua Sports sorozat többi tagját is. A focit és golfot a hoki követte a sorban, ahol valami nagyon eredetivel és kiválóval kellett kirukkolniuk, mert az NHL Live sorozat szinte mindent megvalósított számítógépen ebből a sportból, és érthetően majdnem minden babért begyűjtött már magának. Ez a helyből magasugrás a Gremlin-nek sajnos nem sikerült, pedig sok mindent megtettek érte. Elsőként megs.erezték a Naganói Téli Olimpia jégkorong-tornájának licenszét, és erről készítettek szimulációt. Az NHL '98-ban bemutatott Stanley kupa mellett ez elsőre frissítő újdonságnak tűnt, hiszen így végre nemzeti válogatottak részvételével játszhatunk bajnokságot.

A program a szokásos Actua Sports stílusú menükkel lepi meg a játékost – irányítással, hanggal, játékmenettel és grafikával kapcsolatos opciók egész sora vár felfedezésre a képernyő jobb oldalán. Az utóbbinál maradva kiemelném, hogy természetesen a 3D gyorsítókártyákat is támogatja a program Direct 3D-n keresztül. A grafikán egyértelműen felfedezhetőek a True3D engine nyomai: textúrázott vektoros, valódi 3D hatást keltő a látvány, de sajnos nem igazán részletes. A játékosok és a környezet, azaz a stadion egyes elemei kissé elnagyoltaknak tűnnek az elég kidolgozatlan textúrák miatt. Erre talán a legjobb példa a reflektor, mely igen szintetikusan néz ki, és inkább tűnik szabályos hexaédernek négy fehér pöttyel az alján, mint fényszórónak. A játékosok textúrái sem olyan szépek és élethűek, mint az NHL 98-ban – a mezek és bennük a figurák elég szögletesek maradtak, és a mozgásuk is ezt a stílust követi









(talán, hogy egységes maradjon a látványvilág...). A mozdulatok tárháza jóval szegényesebb, mint a nagy konkurrensben – mindössze néhány alap korcsolyázó, ütő és lökő mozgás ismétlődik.

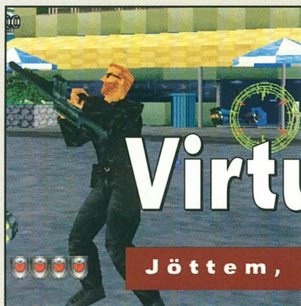
A grafika csodáiról haldjunk tovább a játékmenetre: a Gremlin fejlesztői hajlamosak túlbonyolítani az irányítást, és az Actua Ice Hockey esetében teljesen beleestek ebbe a hibába. Az éppen irányított játékos egy hatalmas átmérőjű színes korongot vonszol maga alatt a jégen, melyből még néhány irányba mutató nyilak is kinőttek. Ezek a lehetséges passzok irányát jelölik, persze csak ha nálunk van a korong (ez egyébként nem mindig látható egyértelműen a színkavalkádban). A passzjáték ennek megfelelően kusza és követhetetlen - a hiba talán az volt, hogy az Actua Soccer-ben jól működő rendszert akarták szinte egy az egyben a jégkorongra ráhúzni, ami köztudottan valamivel gyorsabb sportnak számít. Az irányítás egyébként a mai divatnak megfelelően különválasztja a gyorsítást a passzot és a lövést, és mindegyiknek külön gombot szentel. A játék egyik komoly pozitívuma, hogy egy gépen akár négyen is játszhatunk egyszerre (két joy + két keyboard). A Gremlin sportjátékainak mindezidáig egyik legnagyobb erőssége volt a kommentár, de az Actua Ice Hockey esetében ez sem a régi: a riporter alig tudja követni az eseményeket, összesen mintegy tízféle fordulatot használ, és az is előfordult, hogy öt másodperc alatt négyszer használta egymás után ugyanazt a szöveget. A hangeffektek minősége is hagy kívánnivalót maga után – tompa, zajosan digizett és nem túl hangulatos hangok kísérik a játékot és a közönség hangorkánja is mintha egy közvetítésen keresztül érkezne a stadionba.

Mindent összevetve az Actua Ice Hockey nem igazán állja meg a helyét az NHL '98-al szemben, egyetlen komoly pozitívuma, hogy a Téli Olimpián próbálhatunk szerencsét kedvenc válogatottunkkal. Pusztán ez a tény azonban manapság már édeskevés ahhoz, hogy egy igencsak középszerű játékot a legnagyobbak közé emeljen...

Charlie

Értékelés 77

Gremlin Interactive
Hardverigény: közepes
Extrák: Direct3D, multiplayer



SegaSoft

Virtua Cop 2

Jöttem, láttam, lőttem...



ha az egyszeri ember veszi a fáradtságot (meg persze a fél fizetését), elmegy egy játékterembe, és szétnéz a játékautomaták között, elég egyhangú lesz az elétáruló kép. Ha elvonatkoztatunk a félkarú rablóktól, darts-tól, flipperektől, és egyéb mechanikus csodáktól, azt fogjuk látni, hogy három játékkategória fedi le a játékgépek kb. 80%-át. Ez a hátom kategória a szimulátorok (főleg autó, illetve motor), a verekedős játékok (manapság már szinte kizárólag 3D-sek), és a jellegzetesen játéktermi, pisztollyal játszható lövöldözős játékok. Míg az első két kategóriában se szeri, se száma a PC-s átiratoknak, a harmadik típusban valahogy nem nagyon erőltetik meg magukat a fejlesztők. Teszik mindezt annak ellenére, hogy számítógépen is igen szép múltja van a stílusnak, az első ilyen játékok egyike, az Operation Wolf még az Év Játéka címet is elnyerte '89-ben. Talán ezt a sikert próbálja meg megismételni a Sega a Virtua Cop 2 PC-s verziójával.

Lássuk, miről is van szó: adott egy egyes szám első személyből (azaz: Quake-szerű perspektívából) szemlélt 3D-s terep, ahol hősünk ténykedik. A mozgást nem mi irányítjuk, csak a fegyverünk célkeresztjét a képernyőn (ebből adódóan nem kell a látott képet real-time számolni, le lehet renderelni mindent előre, ergo grafikailag bőven egy Quake-klón feletti minőséget produkál(hat) a játék). Maga a játék abból áll, hogy az igen sűrűn felbukkanó ellenséges figurákat le kell lövöldözni, mielőtt ők tennék ugyanezt velünk. Eközben persze időnként újra kell tölteni a fegyverünket, valamint nem árt felszedni a pályán elszórva található extrákat (plusz életerő, páncél stb.) is.

A Virtua Cop 2 kerettörténete szerint épp egy éve sikerült Rage-nek, és Smartynak, a két „virtuális zsarunak" megtisztítani Virtua City-t az alvilági alakoktól (ez volt tömörítve a játék első részének cselekménye), amikor a bűnözők elérkezettnek látják az időt a visszavágásra. Százával özönlik el az utcákat a fegyveres gonosztevők, és ráadásul a polgármesetert is terroristák rabolják el – itt az idő hát, hogy az időközben háromtagúvá bővült csapat újra felvegye a harcot a rosszfiúkkal.









(Fentről lefelé)

- *A biztonság kedvéért a lelőtt terroristán áthajtunk autóval is.*
- *Ellenfeleink szó szerint hullanak, mint a legyek.*
- *A Virtua Cop-pal lehet Carmageddonozni is...*
- *Jól szétcsaptunk az autópálya-díj bevezetése ellen tiltakozó tömeg között.*

Amint az eddigiekből kiderült, sztoriban nem sikerült igazán eredetit alkotni a Sega fejlesztőinek, de egy ilyen játékban ez talán megbocsátható. Mi újat lehet akkor hozni egy ilyen behatárolt játékstílusban? A fejlesztők a játéktermi gépek és a PC előnyeinek keresztezésével próbálkoztak, azaz a 3Dfx segítségével játéktermi szintre emelt látványvilág, pergő akció, és magával ragadó játékmenet helyi hálózati és internetes játékkal egészült ki a Virtua Cop 2-ben.

A játék helyszínei szerencsére változatosra sikerültek, lövöldözhetünk ezernyi színen, a leglehetetlenebb helyeken is garantáltan ellenségekbe fogunk botlani. Próbáljunk vigyázni a „Don't shoot!" felkiáltásokkal menekülő civilekre (bár ez egy-egy forróbb jelenetben úgysem fog sikerülni, mikor lövünk mindenre, ami mozog), mert élet elvesztése jár minden ártatlan áldozatért.

Nyilvánvaló, hogy a Virtua Cop 2-t nem komoly, hosszú elfoglaltságot igénylő játéknak szánták a készítők, ami hetekre leköti az embert. Ez az a tipikus félórás lövöldözés, amit az ember az egész napos fárasztó munka/tanulás után engedélyez magának, ha túl fáradt valami komolyabb, nagyobb volumenű játéknak nekiállni. Ilyen agypihentetőnek pont megfelel a játék, és az sem elvetendő szempont, hogy PC-nk oldalába nem kell szorgalmasan ötveneseket dobálnunk, ha ilyen jellegű akcióra vágyunk.

Egyetlen nyitott kérdés maradt: vajon miért nem támogat a játék egyetlen „virtuális pisztolyt" sem?

Hancu

Értékelés 72

SegaSoft
Hardverigény: közepes
Extra: 3Dfx, D3D, multiplayer, internet



Electronic Arts

Ultima

Múlt, jelen és jövő

A végtelen történet folytatódik

Mostanában – szerencsére – nagy a mozgás az Ultimák háza táján. Minden idők legnagyobb játéksorozata feléledt Csipkerózsika-álmából és zajlanak az események körülötte. Nem olyan régen jelent meg az Ultima Online, most itt van az Ultima Collection és év végén jön az Ultima IX. Ez a cikk igyekszik összefoglalni, hogy mi a helyzet mostanság az Ultimákkal.

A DICSŐ MÚLT

Ultima Collection

A pár évvel ezelőtt megjelent Ultima 1-6 CD után az Origin egy újabb Ultima gyűjteményes CD-vel jelentkezett. Ez a CD az Ultima sorozat eddig megjelent összes részét tartalmazza. A sorozat a végéhez közeledik, ezért döntöttek úgy Origin-ék, hogy kiadják a korongot. Aki annak idején elmulasztotta valamelyik epizódot, az most pótolhatja a hiányt.

Kisebb problémáim azért vannak ezzel a gyűjteménnyel. Nem hiszem, hogy 1998-ban valaki egy 18 éves játékprogrammal szeretne játszani. Valószínűleg a gyűjtőkre gondoltak, amikor ezt a korongot megjelentették. Ha ettől eltekintünk, akkor viszont egy szépen összeszedett gyűjteményt kapunk a CD-n. Az Origin-t sok kritika érte az Ultima 1-6 CD megjelenése után, mivel dokumentációt nem mellékelt a játékokhoz! Most nem érheti szó a ház elejét, az összes rész kézikönyve, térképek és tippek is helyet kaptak a CD-n. Szintén jó dolog, hogy átírták az Akalabeth-et, nem mintha

Egy kis Ultima-történelem

Az Ultima sorozat a játéktörténelem leghosszabb sorozata. Érdekes végigtekinteni ennek a sorozatnak az állomásait.

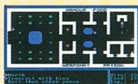
Akalabeth

1979 - Apple II.

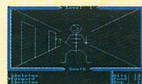
Richard Garriot első játéka, amely eddig csak Apple II-n létezett. A benne található labirintusok teljes egészében megtalálhatók az Ultima I-ben. Valószínűleg az első számítógépes szerepjáték.

Ultima I.

1980 - Apple II., PC

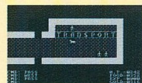


A sorozat első igazi tagja. Mondain, a varázsló legyilkolja saját apját és örök életre vágyik. Most először válaszolsz Lord British hívó szavára, hogy elpusztísd a gonosz varázslót. A programnak néhány évvel később megjelent egy felújított változata, javított grafikával és kezelőfelülettel.



Ultima II. – The Revenge of the Enchantress

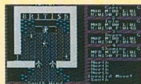
1982 - Apple II., Atari 800/1600, C64, PC



A Mondain felett aratott győzelem csak átmeneti volt. A gonosz varázsló tanítványa, egy Minax nevű fiatal nő tűnik fel. Az ifjú varázslónő mestere helyébe szeretne lépni. A feladatunk ebben a részben is igen egyszerű: Minax megállítása. Ez volt Richard Garriot első teljesen assembly-ben írt programja.

Ultima III. – Exodus

1983 - C64, Amiga, Ninteno 8-bit, Apple II. PC



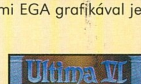


Richard Garriot első játéka, ami az Originnál jelent meg. (A cég később megvásárolta a korábbi részek jogait is a Sierrától.) Az első trilógia utolsó darabja. Ennek a játéknak a végén alakul meg Britannia.

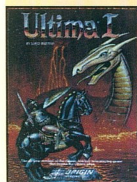
Ultima IV. – Quest of the Avatar

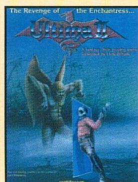
1985 - Apple II., C64, PC, Amiga, Nintendo 8-bit, Sega Master System

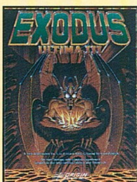


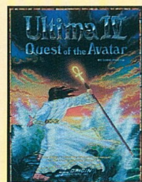


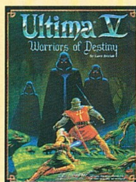
Hősünk ebben a részben kapja meg az Avatar címet a Bölcsesség Könyvének felfedezése után. Az első olyan játék, ami EGA grafikával jelent meg.

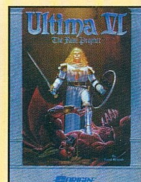














Ultima IV – 1985-ben jelent meg, és ez volt a legnagyobb technikai előrelépés az Ultimák között.

bárki játszani akarna vele, de a gyűjtőknek sokat jelent. Egy óriási probléma az, ami az 1-6 CD-n is megvolt: nevezetesen az Ultima II. hibásan szerepel a válogatásban. Úgy látszik, mikor felmásolták a programot egy winchesterre az eredeti lemezekről, nem jöttek rá, hogy a játék két lemezén vannak azonos nevű, de különböző tartalmú fájlok. Szerencsére a patch, amit egy lelkes Ultima rajongó készített, letölthető az internetről. Kár, hogy sem az Underworld részek, sem az Ultimához kapcsolódó egyéb játékok (Savage Empire, Martian Dreams, Shattered Legacy) nem kerültek rá a CD-re, pedig a gyűjtőknek ezek is fontosak lennének, különösen az utóbbiak. Az azonban jó, hogy az Ultima VII. mindkét kiegészítője rajta van a CD-n (Forge of Virtue és The Silver Seed).

Az Ultima Collection egy jól és igényesen összerakott válogatás. Aki nem játszott annak idején az Ultima VII.-tel, az egyik legjobb számítógépes játékkal ami valaha megjelent, az most pótolhatja. Ha beszerzed ezt a CD-t, olyan játékokkal leszel gazdagabb, amelyek a maguk idejében mindig etalonnak számítottak. Ez a korong maga a játéktörténelem egy darabja. Egy olyan darabja, amire minden Ultima rajongónak szüksége van.

Ultima Underworld I., II.

Ez a két játék volt az, amely messze megelőzte a korát. Ezekben a programokban volt először igazi 3D engine és rendes automap. Az Underworld első része hat évvel ezelőtt jelent meg, de véleményem szerint még ma is megállná a helyét. Nem véletlenül kapott minden számítógépes folyóiratban nagyon magas osztályzatot. Nem is igazi RPG játékos, aki nem próbálta ki ezeket a klasszikus játékokat.




Ultima Underworld I., II. – az első szabadon körbeforduló (freescape-es) szerepjátékok.

A JELEN

Ultima Online

Mi is a legnagyobb baj a számítógépes szerepjátékokkal? Valószínűleg az, hogy nem igazán emlékeztetnek az igazi szerepjátékokra. Ha megnézünk néhány sikeres RPG-t, akkor rájövünk, hogy ezek sokkal inkább hasonlítanak egy másik játékstílusra. A sikeres Dungeon Master nem más, mint egy akciójáték, a Wizardry csatáinak irányítása pedig inkább stratégia. Azt tökéletesen meg lehet érteni, hogy nem tudnak igazi szerepjátékot készíteni, hiszen ahhoz több, különböző módon gondolkodó játékos szükséges. Az internet térhódításával azonban az ilyen – egyébként csak társaságban játszható – játékok is előtérbe kerültek. Az összes netes játék közül a legnagyobb hírverést az Ultima Online körül csapták. Ez valamennyire természetes is, hiszen ez a játék messze kiemelkedik a többi közül összetettségében. A programot több mint 10 000 (!) bétateszter próbálgatta és közel másfél éven át tesztelték. Annak idején én is megpróbáltam jelentkezni tesztернek, de rendelkezésre álló helyek pillanatok alatt elfogytak. Most, a megjelenés után szerencsére már volt alkalmam kipróbálni a programot, erről szerzett tapasztalataimat szeretném megosztani veletek.

Az Ultima Online nem más, mint az „igazi" szerepjáték számítógépen. Egy általunk kiválasztott karakterrel fedezhetjük fel Britanniát. Ez óriási bejárható területet jelent erdőkkel, városokkal, barlangokkal. Az igazi poén azonban az, hogy lépten-nyomon más kalandozókba botlunk, akikkel üzletelhetünk, beszélgethetünk, vagy akár meg is lophatjuk őket. Viselkedésünket teljesen mi határozhatjuk meg, a programozók semmiféle megkötést nem raktak a programba, ha jólesik, akkor akár Britannia főterén is megverekedhetünk másokkal, vagy akár könyvet is lophatunk a könyvtárból (ez egyébként egy igen jól jövedelmező üzlet). Természetesen viselkedhetünk békés kalandozók módjára is, eltarthatjuk magunkat valamilyen „polgári" foglalkozással is. Vadászhatunk az erdőben és a leölt állatok bőrét eladhatjuk, fát vághatunk, bányászhatunk vagy akár ruhákat is szőhetünk. Hogy egy karakter mihez ért és mihez nem, azt a képzettségei határozzák meg. Minden karakternek választhatunk három fő képzettséget, amelyeket sokkal jobban ismer mint a többit. A játékban 46 féle különböző képzettség van, amelyek igen változatossá teszik a játékot. Olyan érdekességek is vannak, mint példá-

Ultima V. – Warriors of Destiny

1988 – Apple II., PC, Macintosh, C64, Amiga, Nintendo 8-bit, Atari ST, Atari 800/1600



Richard Garriot szerint, a legjobban kidolgozott háttértörténete ennek a résznek van. Ez az Ultima jelent meg a legtöbb géptípuson. Célunk az elrabolt Lord British kiszabadítása.

Ultima VI. – The False Prophet

1990 – PC, C64



A gargoyle-ok megjelenése Britannia földjén igen sok gondot okoz. Az Avatar feladata, hogy ezt a problémát is megoldja. Az első „újkori" Ultima, amely már VGA grafikát használt és kezelte a főbb hangkártyákat is.



Ultima VII. – The Black Gate (Forge of Virtue), The Serpent Isle (The Silver Seed)

1992 – PC



Ez a két részből álló Ultima egy mérföldkő, nemcsak a sorozat, hanem az egész játéktörténelem szempontjából. Ebben az epizódban már nyomoznunk is kell és a nyomok igen messzire vezetnek. A Guardian megjelenik Britannián.

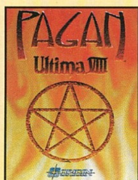
Ultima VIII. – Pagan

1994 – PC



Ez az egyetlen Ultima, amely nem Britannia világán játszódik, hanem Pagan földjén. Az Avatarnak egy teljesen ismeretlen világot kell felfedeznie. Egy olyan világot, ahol teljesen mások az erkölcsi értékek, mint Britannián.

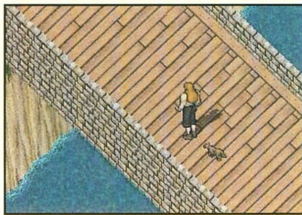




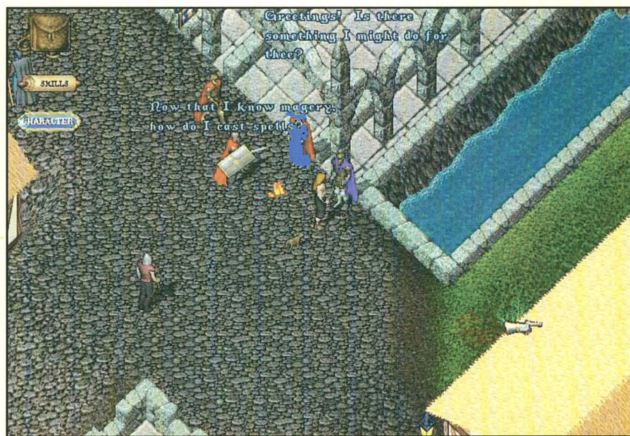
ul az anatómia, a koldulás vagy a táborozás.

Ha szeretted az Ultima sorozatot, vagy csak az RPG játékokat, van internet elérésed és rengeteg szabadidőd (lehetőleg éjjel), akkor ez a játék neked való.

Mivel én is az Ultima sorozat nagy rajongója vagyok, örömmel vettem kézbe a programot. Már elindítás előtt egy kicsit a szívembe lopta magát a játék: ehhez is – mint a többi Ultimához – természetesen



Ez én vagyok. Idomított harci macskám éberen őrködik a hátam mögött.



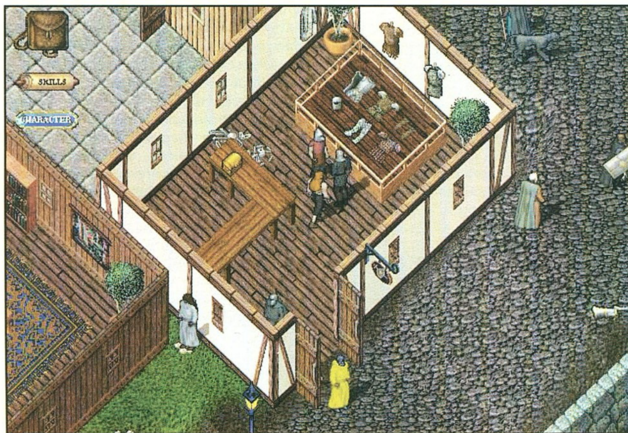
– Üdvözlet! Van valami, amit tehetek becses személyedért?
– Most, hogy már ismerem a mágiát, hogyan csinálok varázslatot?

jár egy gyönyörű térkép. Remegve vártam az este 10 órát, hogy végre kipróbálhassam a játékot. Az intallálás elég egyszerű volt, csak a megfelelő mennyiségű (elég nagy) helyet kellett biztosítanom. Azt mindenkinek figyelmébe ajánlom, hogy a játék az első hónapban ingyenes, utána viszont fizetni kell a szerver használatáért.

Az account elkészítése után boldogan kattintottam az UO ikonra és vártam, mi fog történni. Hát nem sok, a program az első 10 percben nem sok mindent csinált, csak az újabb és újabb update-eket töltötte le. Utána azonban minden további nélkül elindult. Gyorsan kiválasztottam egy szervert, elkészítettem a karakteremet és irány Britannia! Az első pár percem az ismerkedéssel telt. Miután összebarátkoztam az irányítással (nem volt olyan nehéz, mert nagyon hasonlít az Ultima VII-hez), elkezdtem felfedezni a várost. Elolvastam a hirdetőtáblát, beszélgettem a többi kalandozóval, vásároltam a boltban és sikeresen elloptam egy – egyébként üres – hátizsákot. Észre sem vettem és már éjjel 3 óra volt. Régen nem játszottam olyan játékkal amely ennyire le tudott volna kötni. Mostanra egyébként már igen jó felszerelésem van, egy kóbor kutyát is magamhoz szelidítettem. Ő őrzi a tábort, ha éppen nem kalandozom. Ebből is látszik, hogy mi az Ultima Online legnagyobb erőssége. Egyszerűen annyira összetett és komplex, hogy a legigényesebbeket is kielégíti. Minden tekintetben fantasztikus.

Cheat-elés

Mivel ez egy hálózaton keresztül játszható játék, az emberben óhatatlanul felmerül: mi a helyzet a cheat-előkkel? Sok embernek ment el a kedve a hálózatos játékoktól a Diablo-nál, mikor magukat igen mókásnak tartó feltápolt emberek „townkill.exe"-vel tomboltak a városban és gyilkolták halomra a szerencsétlen kezdőket. Nos, az Origin igyekezett meggátolni az ilyen dolgok bekövetkeztét: a karakter adatai csak a szerveren vannak eltárolva, így hiába próbálkozunk a diskeditorral. Ennek ellenére nem minden tökéletes, van két dolog, ami mostanában foglalkoztatja a játékosokat. Az egyik az, hogy a bétateszterek megtarthatták karaktereiket a tesztüzem végén és azzal vághattak neki az



Egyik első utam a páncélkovácshoz vezetett. Beálltam a sorba, hogy vegyek egy sisakot, ami nagy divat Britanniában. Sajnos az árak olyan magasak voltak, mintha a Hilton páncélkovácsához tértem volna be.



A rogyott térdű idegen idomítja kutyáját, míg én és hű követőm, a macska kíváncsian szemléljük.

igazi kaladnak. Mondanom sem kell, hogy ez mekkora előnyt jelent. Sokan tiltakoztak az Origin-nél, de ők úgy nyilatkoztak, hogy a teszterek több mint egy évet dolgoztak nekik, így ennyit megérdemelnek. A másik probléma abból adódik, hogy pár „ügyesebb" emberkének sikerült bejutnia az egy Ultima Online szerverre és ott átalakították egy kicsit a karakterüket. Az Origin szerint az ilyen kalandozók kiszűrése igen egyszerű, csak egy kis időbe kerül. Ha egy ilyen karak-

... ÉS A JÖVŐ

ULTIMA IX: The Ascension



A sorozat rajongói már régóta hiába várnak a folytatásra. Sokan már úgy gondolták, nem is lesz a történet soha befejezve. Szerencsére Richard Garriot máshogy gondolta és gőzerővel dolgozik azon, hogy karácsonykor már mindenki Ultimázhasson. Hogy milyen is lesz a kilencedik rész? Azt hiszem erről beszéljen a legilletékesebb, maga Lord British.

ZED: Sokszor felmerült bennem a kérdés, hogyan kaptad a Lord British nevet?

Richard Garriot: Vajon miért kérdezi mindenki ezt? *(nevet)* Hát, ez egy régi történet. Mikor gimnáziumba kerültem, akkor kezdődött a hatalmas szerepjáték őrület. Ma mindenki számítógépezik, akkor mindenki szerepjátékokat játszott, természetesen mi is. Nálunk mindenkinek volt valamilyen beceneve az iskolában és mindenki ezt a nevét használta szerepjáték közben. A többiek azt mondták, hogy nekem brit akcentusom van és el is neveztek British-nek. A Lord British természetesen ebből jött.

ZED: Hogyan kezdtél el játékokat készítetni és mi volt az első programod?

R.G.: Az első játékomat, az Akalabeth-et hobbiból készítettem a szabadidőmben, Apple II-es gépre még 1979-ben. Lemásoltam pár példányban, nejlonzacskóba raktam őket és kiakasztottam a szomszédos számítógépboltban. Egy hét alatt öt példány fogyott el belőle. Ez akkor óriási sikert jelentett számora. Hát, azt hiszem valahogy így kezdődött.

ZED: Melyek a kedvenc Ultima játékaid?

R.G.: Jó nehezeket tudsz kérdezni... Mit mondhat egy apa, ha megkérdezik, melyik gyermeke a legkedvesebb? Ha tényleg választ vársz, akkor elmodhatom, hogy több kedvencem is van. Először is a negyedik rész, mert technikailag ez volt a legnagyobb előrelépés a sorozat előző tagjához képest. Az ötödik részt azért szeretem, mert az összes Ultima közül ennek sikerült a legjobban a sztorija. A hetedik rész pedig... hát igen, az pedig azért, mert szerintem sem előtte, sem utána nem sikerült egy olyan részletes világot kialakítani semmilyen más számítógépes játékban. Ez már szinte virtuális valóság.

ZED: Térjünk át az Ultima IX-re. Mondj valamit az új részről!

R.G.: Az Ultima IX lesz az első igazi 3 dimenziós Ultima. Az utolsó két rész után ismét Britannia lesz a helyszín. A játékos természetesen találkozni fog a jól ismert helyszínekkel és szereplőkkel.

ZED: Miben fog különbözni az Ultima IX a többi 3D játéktól?

R.G: Az összes 3D játék, beleértve a roppant sikeres Doom-ot és Quake-t is csak egy szimpla három dimenziós környezetben játszódott. A készítők nem mentek bele igazán a részletekbe. Ezen azt értem, hogy az Ultima IX-ben, ha bemegyek egy szobába, az ott lévő asztalról lelökhetem a villákat és a kanalakat a földre, fel lehet őket venni, eldobni stb... Mindennel azt csinálhatunk, ami jólesik. A 3D gyorsítókártyák megjelenésével lehetőség nyílt arra, hogy egy sokkal részletesebb világot alkossunk, amilyen még soha nem létezett számítógépen.

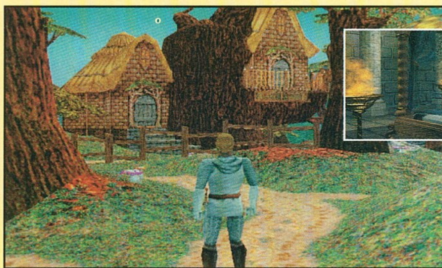
ZED: Hogyan viszonyul a kilencedik rész az előző Ultimákhoz?

R.G.: Olyan játékot igyekszünk készíteni, amely az összes előző Ultima jó tulajdonságait átveszi. Az animáció minősége és a belefektetett munka olyan lesz mint a nyolcadik rész. A világ részletessége hasonló lesz a hetedikhez, a sztori kidolgozottsága az ötödik részhez. Egyszóval igyekeztünk rájönni, mi az, ami az előző részekből igazán tetszett a játékosoknak és ezeket a dolgokat egybeolvasztani. Azt valószínűleg már sokan tudják, hogy ez a rész lesz az utolsó Ultima játék, ezért igyekeztem lezárni az egész, több mint két évtizedes sorozatot. Sok-sok utalás lesz az előző részekre.

ZED: Mondanál valamit a sztoriról is?

R.G.: Sokat nem szeretnék elárulni. Az igazi Ultimásoknak elég annyi, hogy a kilencedik részben következik be a végső küzdelem a Guardian-nel. Azt hiszem, ezzel mindent elmondtam.

ZED: Köszönjük az interjút!









Lord British kastélyának bejárata. A testőrség éberen őrzi az uralkodó nyugalmát.

tert találnak, azt természetesen kitörlik és a tulajdonosát is örökre (!) eltiltják az Ultima Online-tól. Remélem ezek az intézkedések sikeresek lesznek és sikerül teljesen fair play játékot biztosítani.

Sebesség

Elérkeztünk az egyik legnagyobb problémához, legalábbis az Európában élők számára. Az Ultima Online jelenleg több, mint 10 különböző szerveren fut, amivel nem is lenne gond. A baj az, hogy az összes szerver az USA-ban található. Így a sebesség éppen hogy megfelelő. Sajnos az Origin egyelőre nem tervezi európai szerver felállítását. Egy jótanácsot azért adok: én kipróbáltam az összes szervert és úgy vettem észre, hogy a Nagy Tavaknál lévő (Great Lakes) volt a leggyorsabb.

Caris

Értékelés 88

Electronic Arts
Hardverigény: közepes, modem
Extrák: csak interneten játszható

Topware



Jack Orlando

Aki nem győzte le Al Caponét

Aki látta A máltai sólyom című, ma már klasszikusnak számító amerikai filmalkotást, az tudja, hogy milyen egy *noir* stílusban elmesélt bűnügyi történet. Ezeknek a krimiknek elengedhetetlen kellékei a csendes melankólia, az izgalmas, fordulatos, hullákban és akciókban bővelkedő sztori valamint a fanyar humor. A német Topware cég egy ilyen mozit próbált meg készíteni, kevésbé sötét atmoszférában, mint az említett film. A Jack Orlando tehát egy olyan moziszerű krimi-kalandjáték, melyben – annak ellenére, hogy a harmincas években játszódik – az ötvenes évek filmjeinek tipikus vonásai, szereplői kacsintanak vissza: a lecsúszott nyomozó, a romlott bombanő, a néhol álmosító, néhol feszült zene, a leggazdagabb polgárok köreibe vezető szálak, és a rejtélyes, piszkos ügyek.

A játékban természetesen egy iszákos, fásult magánnyomozót alakítunk, akit – mint azt a kerettörténet nagyszerűen bemutatja – a múlt emlékei nap mint nap gyötörnek. Jack Orlando ugyanis valaha a város hőse, mindenki példaképe volt. Ezt az idillt az 1933-as év tette tönkre, amikor megszüntették a szesztilalmat és mindenki hozzájuthatott az olcsó whiskey-hez. Jack elkezdett inni, s hamarosan elindult a lejtőn: a rendőrségtől kirúgták, és már csak az érdekelte, hogy a napi betevő üveget mindig benyakalja. A minden bizonnyal a teljes elzüllés felé vezető életvitelének egy különleges éjszaka vet véget. Jack ugyanis egy kedvenc bárjában átitalozott este után hazafelé menet egy gyilkosság szemtanúja lesz, s a körülmények szerencsétlen alakulása folytán (leütik, és a rendőrök őt találják meg a hulla mellett) ő lesz az első számú gyanúsított. Csak az menti meg egy időre a börtöntől, hogy a város felügyelője a régi szép idők emlékére 48 órára szabadon bocsátja őt. Mr. Orlandónak két napja van tehát arra, hogy bebizonyítsa ártatlanságát, s elfogja az igazi tettest.

Az igazság pillanata – Jack a nagyfőnök irodájában (és egyben a slamasztikában...)



Amikor először leültem a Jack Orlando elé, gyerekes örömmel kezdtem a játékba, ugyanis az intro és az utána következő beszélgetés a felügyelővel kellemes, és a megszokottól eltérő játékot ígértek. Azonban minél többet játszottam ezzel a kaland-mozival, annál nagyobb lett a csalódottságom. Ebben a játékban ugyanis – hogy egy kitekert közmondással éljek – minden jóban van valami rossz, vagy legalábbis zavaró. (Bár én képes vagyok még egy Larry 7-ben, vagy egy Lands of Lore 2-ben is kivetnivalót találni...)

Szerencsére a „jó” elemek nagyobb súllyal szerepelnek a játékban, és az általam talált negatívumok jobbára csak apróságok. A Jack Orlando ugyanis – és ezt senki sem tagadhatja – egy nagy odafigyeléssel, rengeteg munkával, precízen elkészített kaland, és már csak ezért is külön dicséretet érdemel. Nem egy összetákolt, logikátlan sztorit kap a tisztelt játékos, hanem egy átgondolt, megszerkesztett krimi cselekményét.

Ezen az cselekményen viszont nagyon sokat ront az a mód, ahogyan a Topware fejlesztői a játékot és a játékmenetet felépítették köréje. A nagy rejtélyek, a fejtörők ugyanis végtelenül egyszerűek, és hemzsegnek közöttük a klisék. A kulcsot a lábtörlő alól szedhetjük fel, a kocsiemelőt a kocsiból, a pénzt a pénztárcából és így tovább. Ráadásul a történet meglehetősen rövid, nekem például az első epizód végigjátszása kevesebb, mint egy órába telt (és csak négy epizód van a játékban). Nincs mese: a Jack Orlando túl kurtára és könnyűre sikeredett. Talán – a használhatatlan szereplőkhöz, járókelőkhöz hasonlóan – tehettek volna a programba néhány értelmetlen, ám fontosnak látszó tárgyat, hadd szenvedjen a játékos (a Monkey Island-eknek többek közt ez is egyik nagy erősségük). Ugyanis bárki bármit mond, a kalandjátékoknak nem az az igazi öröme, ha végigjátsszuk a játékot, hanem az, hogy amíg egy-egy megoldásra rájövünk, hosszú perceket próbálkozunk, gondolkodunk előtte. A Jack Orlando megfosztja a játékost ettől a lehetőségtől.

A kivitelezésben csak apróbb negatívumokat találtam. Példának okáért, a kétségkívül szép grafika helyenként meglehetősen puritán (gondolok itt az üres, egyszínű falakra és a kevés árnyalatra), a beszélge-

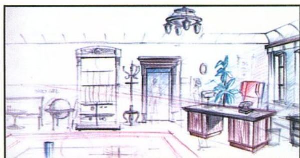
Más vélemény

A klasszikus *point and click*-kalandok kedvelői mostanában nincsenek igazán jól ellátva játékkal, néhány nagy név (Monkey Island, Broken Sword, Discworld) mellett hatalmas pangás tapasztalható ebben a kategóriában. Szomorú, de a stílus egyszerűen kiment a divatból.

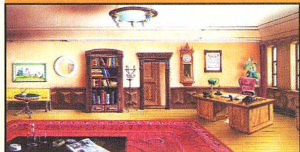
Éppen ezért volt üdítő színfolt számomra a Jack Orlando, ami becsülettel megállja a helyét az említett nagyágyúk mellett. Nagyon szép a grafika, egyedi a hangulat, és bár a sztori és a játékmenet egy picit egyszerűre sikeredett, minden kalandornak garantáltal kellemes szórakozást fog szerezni. Nagyon szimpatikus a címszereplő Jack, kár hogy a szerepre nem sikerült a készítőknek megnyerni Bruce Willist-t...

Hancu

„Jack Orlando in a Cinematic Adventure" – ígéri a program doboza, s a játékosnak nem is kell csalódnia. A játék valóban filmszerű élményt ad, s ez elsősorban a 640 × 480-as felbontású, 65k-s grafika jól eltalált színeinek, és a sok filmbetétnek köszönhető. A mozi-érzéshez azonban nagyban hozzájárul a hangulatos, blues-os zene is, és a több, mint 100 szereplő hangja, melyek a játék négy epizódjának körülbelül száz helyszínén fognak gondoskodni arról, hogy minél jobban összekuszálják az ügyet (és szerény személyünket). A zenéről egyébként érdemes még megjegyezni, hogy a neves mester, Harold Faltermeyer komponálta, aki többek között a Top Gun és a Beverly Hills-i zsaru filmek muzsikáit is jegyzi. Külön öröm még a játékos számára, hogy az egyes helyszínek valóban élnek: Nem csak olyan szereplőkkel találkozhatunk, akiknek valamiféle közük van a küldetésünkhöz (lásd Curse of the Monkey Island), hanem egyszerű járókelőkkel is. A szállodában jönnek-mennek a liftek, az úttesten az autók furikáznak, az utcán anyák, apák, gyerekek sétálgatnak, vagy éppen sietnek, ami megint csak a mozivászon élményét idézi. Az apróbb ötletek, mint például a golyó alakú menü, vagy a LucasArts-játékokból megszokott irányított beszélgetések pedig még inkább színesítik ezt az élményt.



Jól megfigyelhetők a különbségek, amelyek a tervezési fázis és a végleges megvalósítás helyszínei között vannak. (Pl. földgömb, tükör, falióra)



A játékmenetben is találhatunk szokatlan momentumokat. Először is, a Jack Orlandóban meg lehet halni. Főhősünk ugyanis kemény és erőszakos fickó: jól bánik a pisztollyal és az öklét is tudja használni. Ez persze semmit sem ér, ha rögtön a játék elején összeakasztjuk a bajszunkat egy százkilós színesbőrű felebarátunkkal, aki negyvennyolc órára kivon bennünket a forgalomból... (Később revansot vehetünk egy bokszkesztyűbe bugyolált lópatkó segítségével... fair play mindenek előtt...) Szóval érdemes használni az állásmentést. A kaland során előforduló fejtörőkről pedig csak annyit, hogy senkinek nem fognak nehézségeket okozni, mert az egérkurzor mindig ott mozdul meg, ahol valamit csinálni lehet, s hála istennek a fejlesztők a játék egészében tartózkodtak a csak próbálgatásokkal felfedezhető, „használjuk a plüsselefántot a döglött homáron"-típusú akcióktól, azaz minden logikusan épül egymásra. Ez mindenképpen dicséretes, mert manapság a kalandjátékoknál általában a cselekménnyel van a legnagyobb gond.

Az eddigiekből talán leszűrhető, hogy a Jack Orlando egy meglepő program. Meglepő, mert nemhogy a Topware, de még egyetlen más cég sem adott ki ilyen környezetben játszódó kalandjátékot. Emiatt viszont tartani lehet tőle, hogy az egyszeri fogyasztó számára a 30-as évek Amerikája nem lesz olyan vonzó és érdekfeszítő, mint a harcias és lehangoló jövőképek (Fallout, Blade Runner), a fantázia birodalma (Lands of Lore 2) vagy az idiotizmus mocsarába süllyedt agymenések világa (Monkey Island, Zork). A próbálkozás mindenesetre érdekes és szimpatikus, jó néhány kaland-őrült fog kellemes perceket eltölteni vele.







Jack soha nem retten vissza egy kis erőszaktól, szerencsére többnyire a megfelelő eszközök is a rendelkezésére állnak.

Az említett színesbőrű versenyző, amint éppen jól helybenhagyja Jacket...

... és a bosszú édes percei (hasznos dolog ez a lópatkó)

tések pedig nem olyan élettelik, mint más kalandjátékokban (karakteresebb színészeket kellett volna választani, és nem kellett volna fukarkodni a dialógusoknál a humorral). A zene is kifejezetten nagyszerű, de amikor már tizedszer kezdődik ugyanaz a muzsika, az ember akaratlanul is elunja magát. Úgy látszik, Harold Faltermeyer nem erőltette meg túlzottan magát.

A design összhatása (és végül is ez számít) mindezek ellenére kedvező, a hangulat pedig egészen egyedülálló. Ez utóbbi egyébként nagyban köszönhető a monitoron megjelenő, élő, mozgó, mintegy száz képernyőből álló, több tucat szereplővel benépesített városnak. Az egyik legfontosabb hangulati elemet, a főszereplőt is hamar meg lehet kedvelni, bár nem ártana, ha egy kicsit „fickósabb" lenne az orgánuma és a megjelenése. A bunyós, iszákos detektív figurája mindenesetre (szerintem) jóval szerencsésebb választás volt, mint a Broken Sword fickója és fotóriportere.

Mindent összevetve a Jack Orlando egy kellemes meglepetés, színfolt volt számomra a sok angol mamutcég termékei között, s bár nem a legtökéletesebb alkotás, látszik, hogy a szimpatikus német cég nagyon igyekezett. Első próbálkozásnak tehát nem rossz, sőt, egészen kellemes, de a következőtől már többet fogok elvárni. Addig is ajánlom mindenkinek, aki szereti a jó, átélhető kalandjátékokat és a könnyed kikapcsolódást, de azt senki ne várja, hogy hetekig fog szórakozni vele.

Stöki

Értékelés 82

Topware
Hardverigény: alap
Demo a ZED 1998/3. CD-n



Take 2

Lula

The Sexy Empire

A 69. oldal különkiadása

Már-már kezdtük azt hinni, hogy már az élet minden területének összes gazdasági tevékenységét feldolgozták manager-játékokban, mikor megérkezett a Lula, ékesen bizonyítva: igenis van új a Nap alatt!

A német CDV Software fejlesztőcsapat legújabb manager-játékában merészen választott témát: a filmkészítés rejtelmeibe fogunk belekóstolni, méghozzá az olyan filmekébe, amelyeket a különféle csomagküldő szolgálatok kínálnak diszkrét csomagolásban, kizárólag felnőtt nézők számára.

Ragyogó ötlet volt a készítőktől, hogy a játékot nem egy filmstúdió birtokosaként kezdjük, hanem sokkal lejjeb, egy egyszerű kisvárosi nehézfiú szerepében, és a karrierünk beindításához szükséges első 50 000 dollárt egy hangulatteremtő, bevezető játékban (témába vágóan előjátéknak is nevezhetjük J) kell megszereznünk. Módszereink igazi kispályás bűnözőre vallanak: zsarolás, rablás, orgazdaság... nem csoda, ha egy idő után az FBI elkezd érdeklődni szerény személyünk felől. Legegyszerűbb persze becsületes(ebb) munkával megszerezni a pénzt, ebben nagy segítségünkre lesz a címszereplő Lula, aki odaadó és hűséges barátnőnkként mindenre hajlandó a szent cél, vagyis az ötvenezer zöldhasú érdekében. Nekünk csak a megfelelő hardverről (fényképezőgép, kamera) kell gon-





▲ Forgatókönyvírónk kellemes környezetben ötli ki legújabb mélyenszántó Oscar-esélyes történeteit.

A plasztikai sebész csodákat művel leglankadtabb munkatársunkkal is. ◄

„Nincs egy göncöm, amit felvehetnék – menj dolgozni és szerezz pénzt!" –mondja Lula. ►

Kártyás szakkifejezéssel élve tizenkilencre kért lapot a játékot készítő csapat, amikor a morbiditása, és bizarr szexjelenetei miatt több országban betiltott Biing! után ismét elég merészen választottak témát új játékuknak. Nos, a kártyás hasonlatnál maradva az osztó minden bizonnyal Freud elkötelezett híve lehetett, és alsót húzott – azaz a játék nemcsak hogy átjutott a cenzúra szűrőjén, de hatalmas telitalálatnak bizonyult!

Addig egyszerű a dolog, hogy a szexfilm-készítés, mint téma, mindenkinek felkelti a kíváncsiságát, az igazi művészet az volt, hogy hogyan marasztalja a játék a játékost az első öt perc után is a monitor előtt? Nos, az első ilyen marasztaló dolog a grafika. Remekül megrajzolt karikatúra-stílusú állóképek, és rajzfilmszerű animációk, néhol digizett jelenetekkel tarkítva (persze a megfelelő











doskodni, Lula máris amatőr videofilmjeink és fényképsorozataink főszereplője lesz – esténként pedig pihenésképpen a helyi sztriptízbárban lép fel...

Ha mindent jól csináltunk, nagyjából öt perccel azután, hogy az „előjáték" az összes poénját ellőtte (elég sok ilyen lesz, a mazochista rendőrnőtől kezdve, a bárban kockán a gatyánkat is elnyerő szerencsjátékoson át egészen addig a jelenetig, amikor a mellékhelységben leütött áldozataink műfogsorán próbálunk pár dollárért túladni), összegyűlik a hőn áhított összeg a számlánkon, és hősünk megalapítja beszédes nevű cégét, a WET-et, és elkezdődik az igazi játék!

Kezdetben csupán önbizalomban és konkurrenciában nem szenvedünk hiányt, pénzben, munkaerőben, és tapasztalatban azonban igen, tehát első lépésünk egy tetemes összegű bankkölcsön felvétele lesz, második pedig egy rakás apróhirdetés feladása, melyekben legénységet (illetve „leánységot") toborzunk kezdő filmbirodalmunk számára. Amikor már felvettünk tíz alkalmazottat, kibéreltünk egy csomó stúdiót, raktár-, és egyéb helységet, és még mindig beláthatatlan messzeségben érezzük az első filmünk forgatásának megkezdését, rájövünk: a játék bizony jóval bonyolultabb annál, mint ahogy azt naívan elképzeltük. Komoly szervezőkészségre lesz szükségünk ahhoz, hogy egy igazi csapatot hozzunk össze, ahol az első „Csapó!"-kiáltástól kezdve mindenki szinkronban dolgozik és együttműködik a többiekkel, a forgatókönyvírótól kezdve a díszletépítőkig, az operatőr, a vágó, a hangmérnök, a marketingesek és akkor a szereplőket még meg sem említettük... Persze anyagi eszközeink rohamosan fognak, így első „műalkotásunk" többszörösen megkurtított költségvetésből fog elkészülni, harmadosztályú szereplőkkel, olcsó díszletek között, sőt valószínűleg a beharangozó reklámkampányra sem fog pénzünk maradni. Örülhetünk, ha a befektetett tőkénk visszajön belőle, de sebaj! Rengeteg tapasztalattal és (remélhetőleg) összeszokott csapattal vághatunk neki a második, majd a harmadik folytatásnak. Előbb-utóbb azonban, rengeteg kínlódás árán ugyan, de összeszedünk annyi pénzt, hogy igazán igényes, nagyszabású produkciókat kezdjünk el gyártani. Innentől már senki sem állhat az utunkba! Remélhetőleg erőfeszítéseinket siker koronázza, és filmjeink hamarosan Csillagok háborúját és Jurassic Park-okat megszégyenítő tömegeket fognak a mozikba vonzani ...



És még mindig nincs vége! Ha már sikeresek vagyunk mozifronton, vitrinjeink sex-Oscar-októl roskadoznak, és a szakma Spielbergjeként emleget a konkurrencia, jöhet az újabb kihívás. A mozizásból nehezen összekuporgatott pénzünkön egy egész Amerikát átfogó szexshop-hálózatot építhetünk ki. Itt már teljesen elszabadul a készítők fantáziája, egészen extrém lehetőségeket kapunk cégünk népszerűsítésére (WET-partikat szervezhetünk, vehetünk magánrepülőt női legénységgel stb.).

Üzleti birodalmunk terjeszkedésének a csillagos ég sem szab határt – ugyanis karrierünk megkoronázásaképpen saját műsorszóró műholdat állíthatunk pályára, ami majd ellátja a földgolyó szexre éhes lakosságát néznivalóval. Még egy érdekesség a végére: a kézikönyvben szerepel Lula élő modelljének e-mail címe is...

hangaláfestéssel...) adják meg a Lula alaphangulatát. A játékmenet ragyogóan el lett találva, pont mire úgy éreznénk, hogy nyeregben vagyunk, megtaláltuk a nyerő stratégiát, a játék „sebességet vált", és egy teljesen új helyzetben dob a mélyvízbe. Mindig éppen egy picit tűnik bonyolultabbnak a szituáció, mint amennyit éppen át tudnánk látni, így a játék állandó feszültségben tartja a játékost. Ez a feszültség azonban „leföldelődik" a bőkezűen adagolt képi és szövegi humoron, így soha nem válik idegesítővé. Nagyon ügyesen egyensúlyoznak a szerzők a jó ízlés határán, kíváncsi lennék, vajon eredetileg is ilyen volt-e, illetve mennyit vágtak ki belőle a cenzorok...

Számomra a legnagyobb (kellemes) meglepetést az jelentette, hogy a Sexy Empire a könnyed téma ellenére igencsak bonyolult és összetett, sokkal komplexebb, mint elődei közül (MadTV, MadNews, Biiing!) bármelyik volt. Ennek köszönhetően az egész nem degradálódik le egy „Na, megnézem az összes szexi movie-t, aztán annyi"-szintre, hanem igenis játék marad, amit csak külön feldobnak azok a bizonyos animációk.

Kismillió apró ötlet és poén fűszerezi a játékot, ami egyszerűen nem hagy esélyt arra, hogy akár egy percre is unatkozzunk, hol egy szárnyas hm..., szóval „objektum" repül át a képernyőn (kurzorunk pedig célkeresztté változik, és lőhetünk is...), hol az egyes szereplők kezdenek el egymással „behatóan" foglalkozni, nem telik el öt perc anélkül, hogy valami mókás ne történne. A szöveg és az egész design bombasztikus, telis-teli poénokkal, kétértelmű szövegekkel, és megjegyzésekkel.

Összegezve az eddigieket: már rég láttam a Lulához foghatóan eredeti, és szórakoztató játékot. Kategóriájában pillanatnyilag toronymagasan a legjobb, és ahogy elnézem, sokáig az is fog maradni. Évente kb. két-három olyan játék jelenik meg, amivel képes vagyok akár hetekig játszani – '98-ban a Lula az első ilyen...

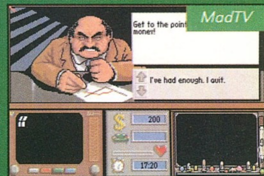
Hancu

Más vélemény

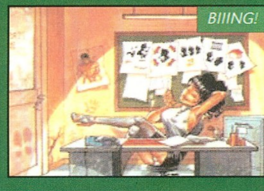
Ha egy szóban kellene nyilatkoznom a játékról, azt mondanám: tetszett. Tetszett, hiszen a játék mellett szól mind az ötlet, az egyedi és rendkívül jól eltalált kivitelezés, valamint a humor, amire az egész játék épül. Aki erről a programról azt mondja, hogy nem jó, mert erkölcsi nyomorba dönt, pusztít, etcetera, azok nézik rossz szemszögből a dolgot. Vérbeli stratégiának természetesen nem lehet elfogadni a Lulát, inkább egy olyan játéknak, mellyel azért játszunk, hogy mosolyt csaljon az arcunkra egy keményebb nap után, s valljuk be: ez sikerül is neki! Talán néhol azért tényleg „életszagúakra" sikeredtek a képek, animációk, de véleményem szerint a készítők sem az 5-6 éves játékosokat célozták meg a termékükkel...

Iwo

A nagy elődök



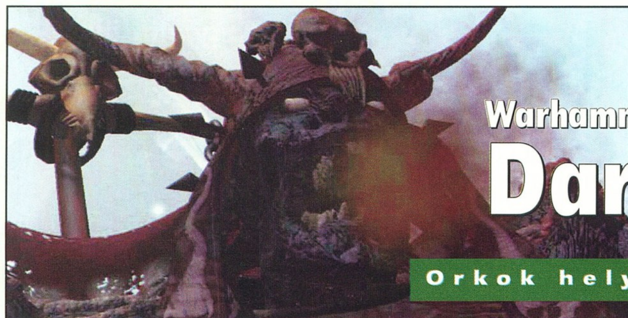




Értékelés 87

Take 2 Interactive/CDV Software
Hardverigény: alap
Extrák: lányok
A játékot 18 éven felülieknek ajánljuk!

Electronic Arts



Warhammer: Dark Omen

Orkok helyett élőhalottak

régen nem volt olyan egyszerű dolgom, amikor egy játék stílusát kellett meghatároznom, mint a Dark Omen esetében! A Warhammer II. egy 3D fantasy real-time stratégiai játék, ami ugyan elég borzasztóan hangzik, de ha valaki veszi a fáradtságot és még egyszer végigolvassa, akkor remélem minden szó a helyére kerül. Mindenesetre a játék valóban belefér ebbe a - kicsit bonyolultam körbeírt - kategóriába.

A Dark Omen-nek léteznek elődei és háttérvilága, amik biztosítják ismertségét és az Electronic Arts szerint a sikerét is! Mindenekelőtt a Warhammer világ, ami talán a legismertebb fantasy harci rendszer a világon és a Shadow of the Horned Rat, ami a játék közvetlen elődjének is tekinthető.

A játékban Morgan Bernhardt zsoldosvezér szerepébe kell beleélnünk magunkat, aki a hozzá hűséges, kicsiny, de jól felfegyverzett és tapasztalt csapata élén veszi fel a harcot a birodalmat fenyegető élőhalottak armadája ellen. Noha Bernhardt fő vezérlő- és motiválóereje az arany, azért lesz lehetőségünk a sztori elágazásaiban külön-



Seregünk felállításán az egész csata kimenetele múlhat. A zászlók alapján viszont könnyen átlátható a hadrendünk.

A csontváz halálköpő soha nem jön jókor. De elpusztítása nehézkes a jelen állás szerint.



Nincs nehéz dolgom, ha minősíteni szeretném a Warhammer 2-t. Csúcs játékról van szó: a grafika igen szép, a zene és effektek jók, de ami a legfontosabb: nagyon jó a játszhatóság! Nagyon élveztem a csatákat: amellett, hogy szemet gyönyörködtetőek, pont a kellő nehézségűek. Nem lehet csak úgy végigrohanni a játékon - néha bizony vissza kellett töltögetnem az állást, mert egy-egy csatában túl nagyok voltak a veszteségeim. Az pedig ugye közvetlenül lefordítható aranyra - amiből sohasem lehet elég! A játék közepe felé is csak 2-3000 aranyat szerezhetünk egy csatában, ami egyetlen lovag 250 aranyas költségéhez képest nevetséges összeg! Nyolc lovag meghal és már el is költöttük a pénzt...

A nagy lelkesedés árnyékában persze vannak apróbb kifogásaim, amiket jobban is meg lehetett volna oldani. Ezek jobbára apróságok, mint például a fejlődés kidolgozása. A játékban ugyanis a tapasztalat csak arra van hatással, hogy a csapatok több mágikus eszközt vihetnek magukkal. Én emellett némi statisztikát is beletettem volna a játékba, hogy a fejlődéssel a pusztítóerő és a védettség is változzék. Hasonlóképpen a varázslóknak is így adtam volna az újabb varázslatokat (most a gép dönti el, hogy melyik pályán mit használhatunk - ez nekem nagyon nem tetszett). Még annak is örültem volna, ha a játék leállítható lenne, hogy jobban áttekinthető legyen a csata - sokszor kerültem olyan helyzetbe, hogy kapkodnom kellett, mert nem tudtam egyszerre sok egységet irányítani (nem úgy, mint a gépi ellenfél!).

Külön kiemelnék viszont egy-két apróságot, ami szerintem kiemelkedően jóra sikerült! A legfontosabb talán az irányítás. Ez rendkívül egyszerűre és átláthatóra sikeredett - látszik, hogy sok időt öltek ennek a résznek a kidolgozásába. A képernyő szélén lévő ikonok az egységek távoli irányítására - egyszerűen korszakalkotó ötlet! Hasonlóképpen nagyon tetszettek a karakterek kis animációi a sztori illusztrálására. A szereplők beszédeivel együtt ezek teljesen pótolják az állandó animációkat. Azt is nagyon jónak tartom, hogy fontosabb csaták előtt azért „rendes" animációkat is kapunk, ami még további motivációt jelent.

Összefoglalva: a kisebb kifogások ellenére nagyon tetszett a Dark Omen! Ebben az évben mindenképpen az eddigi legjobb stratégiai játék és bizony feladták a leckét a többieknek az év stratégiája címért...

Pellus

Egységeink

Tekintsük át röviden - és a teljesség igénye nélkül - azokat az egységeket, amelyekkel a leggyakrabban találkozunk majd a mi oldalunkon. Természetesen lesznek más szövetségeseink is, de nem szeretném elrontani a felfedezés örömét.

Grudgebringer lovasság



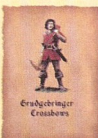
A Grudgebringer lovasok a végsőkig hűségesek vezérükhöz, Morgan Bernhardthoz. Tapasztalt és bátor zsoldosok, akik hatalmas harci lovakon indulnak csatába. Ha a lovasság vezetője elpusztul, akkor értelemszerűen vége a játéknak - vagyis erre az egységre kiemelkedő módon kell vigyázni!

Grudebringer gyalogság



A gyalogság vezetője Gunther Schepke, a helyettesed és tanítómestered. Gyalogosan indulnak csatába, kitűnőek a kézitusában és rendkívül lojálisak vezetőjükhöz és Hozzád.

Grudgebringer számszeríjászok



A számszeríjászok közelharcban ugyan elég gyengék, de távolról igen nagy pusztítást képesek okozni. Az ellenségnek a látómezejükbe kell érnie, hogy hatékonyan tüzelhessenek rájuk. Fegyverük hatótávolsága nagyobb, mint a normál íjászoké.

Grudgebringer ágyú



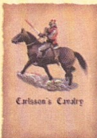
A zsoldosok leghatékonyabb fegyvere - közelre elsöprő az ereje, a távolsággal viszont rohamosan csökken a pontossága (a pusztítóereje szerencsére nem!). Hatótávolsága óriási, a legtöbb pályát teljes mértékben képes belőni. Mindenképpen érdemes a csatákat egy kis tüzérségi tűzzel kezdeni és az előrenyomuló ellent is kissé megszórni a kézitusa előtt! Páncél és mágikus védelem mit sem ér ez ellen - vagyis az ellenfél varázslóit is helyretehetjük egy szerencsés találattal!

Vörös varázsló



Az altdorfi mágusiskola növendékei mindig is a tűzzel kapcsolatos varázslataikról voltak híresek. Páncélt nem viselnek és a közelharcban sem túl erősek. Sajnos nem mi választjuk ki az egyes pályákon, hogy milyen varázslatokat használjanak, de a teleportálás (nagyon fontos!), tűzköpő fej, lángoló meteor, valamint a tűzgyújtás varázslataival néha hatékonyabb mint az ágyú...

Carlsson lovassága



Ezek a harcosok a Határhercegségek milíciáiból származnak, vezérük Sven Carlsson, Bernhardt régi barátja és harcostársa. Tapasztalt harcosok - bár a saját lovasságunkkal nem vehetik fel a versenyt.

Mozsárágyú



Ez az egyetlen fegyver, ami képes be nem látott területekre is lőni! Semmilyen mágia vagy páncél nem véd a mozsárágyú ellen, így az ellenfél mágusait is érdemes ezzel a fegyverrel üdvözölnünk. Hatótávolsága kisebb, mint az ágyúé, de egy domb tetejéről javíthatunk ezen...

Dwarf harcosok



Melyik fantasy játékból hiányozhatnak a törpék? Kiváló harcosok és fejszéikkel komoly ütőerőt képviselnek. Kitartó és megbízható szövetségesek, csak a legreménytelenebb helyzetben futnak el. Különösen keményen harcolnak a goblinok és orkok ellen.

Erdei elf íjászok



A fantasy játékok másik elengedhetetlen szereplői, az elfek, az íjászat mesterei. Távolra és pontosan képesek lőni - egy-egy ellenséges csapatot teljesen el tudnak pusztítani, mielőtt az odaérne hozzájuk. Erre szükségük is van, mert bár elég jók közelharcban, nem viselhetnek nehéz páncélokat.

Grál lovagok



Az Arthur legendák szerint ezek a lovagok találták meg a Szent Grált. Nem tudni, mennyi igaz a legendákból, az viszont biztos, hogy a Grál lovagok igen kemény harcosok, és nagy mesterei a kardnak, mint ők. Határozottan kellemes dolog őket az oldalunkon tudni...

féle jócselekedetekre és ezáltal természetesen extra szövetségesek beszervezésére is. A Birodalom hercegei is adnak némi segítséget (végül is az ő bőrükről van szó!), de azért csapatunk magvát mindig is saját zsoldoscsapatunk fogja képezni. Mágikus tárgyakban sem lesz hiány, noha kezdetekben mindössze a Grudgebringer nevű kard található nálunk - ez a kard egyébként csapatunk névadója is. Némi aranytartalékkal és mindössze ennyi felszereléssel indítanak útnak cseppet sem veszélytelen küldetésünkre...

A Dark Omen lényege a csatarendszer: elsődleges feladatunk különböző ellenfelek ellen csatákat nyerni - minél kisebb veszteséggel. Ez utóbbi kitétel azért fontos, mert minden küldetés után kapunk valamennyi aranyat, amiből ki kell gazdálkodnunk az utánpótlást és a felszerelést is. Természetesen minél jobban felszerelt (páncélozott) egy csapat, annál több aranyba kerül egy elesett egyedének pótlása... Azok a csapatok, akiknek minden tagja elhalálozott a továbbiakban nem elérhetők - ezekre már nem számíthatunk. Ha viszont akárcsak egy is túléli a csatát (akár úgy, hogy elmenekült), akkor az egész csapat újra feltölthető. A játék közepe-vége felé újabb korlátba ütközünk: egyszerre csak 10 csapatot irányíthatunk, így a csata elején arról is döntenünk kell, hogy kikkel szeretnénk megvívni az ütközetet!



A csata elején még könnyű megkülönböztetni, hogy hol az ellen és hol vannak a mieink.



A hangulatos térképben nincs sok időnk gyönyörködni, vár az újabb ütközet.

Dark Omen vs. Shadow of the Horned Rat

Változások, újítások

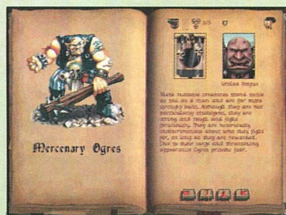
Ez a cikk elsősorban azoknak szól, akik játszottak a Warhammer első részével is. Itt megpróbáltam csokorba gyűjteni a két rész között felfedezhető eltéréseket, újításokat. Reményeim szerint így mindenki képet alkothat arról, hogy megdolgoztak-e a pénzükért a programozók vagy csak egy új kültakarót húztak le a „nagy játékról".

Ami nem változott egy cseppet sem, az a világ és a pénzorientált zsoldos parancsnok Bernhardt személye. Ám csapataink menedzselésében gyökeres eltéréseket tapasztalhatunk. Nem kell bért fizetni senkinek sem. Ne! Ne lelkendezzen senki. Az elesettek pótlására bőven el fog menni a keresetünk, így jó lesz, ha óvatosan manőverezünk. Újdonság, hogy egységeink nagy részét páncélokkal vértezhetjük fel. Ezzel viszont van két apró probléma. Egy: beszerzésük is komoly összeget tesz ki. Kettő: a jobban „vasalt" katonák pótlása is jelentősen megdrágul.

Kicsit furcsálltam, hogy mindig, mindenhol fel lehet tölteni a létszámot. Az első részben ez sokkal hangulatosabban volt megoldva. Csatáról csatára egyre fogyott a seregünk létszáma és jóllehet a pénzben már majdnem megfulladtunk, mégsem tudtunk erősítést toborozni, csak ha nagyobb városok közelébe értünk. Ide tartozik még az is, hogy a sebesültekkel a Dark Omen már nem bajlódik, aki elhullik az ütközet során, az biztosan nem tud majd hőstetteiről mesélni az unokáknak...

A csatateret megszemlélve rengeteg szokatlan dolog tűnhet fel a tapasztal Warhammer-es játékosnak. Elsőként a kis térkép hiánya, ahol át lehetett tekinteni a teljes terepet. Természetesen nem hagyták ki ezt a lehetőséget a Dark Omen-ből sem, csak külön kell behoznunk egy gombnyomással. Vigasztaljon mindenkit, hogy ennek hála, teljes képernyőn elemezhetjük ki az ütközet állását. A manőverezési ikonok is eltűntek, ezeket az egér megfelelő használatával tudjuk pótolni. Például, ha egységeink mellé kattintunk, akkor abba az irányba fog fordulni az egész szakasz. Meglehetősen egyszerűen lehet támadási parancsokat kiadni, mert az összes ellenség zászlaja fellelhető a képernyőn, ha távolabb vannak, akkor a monitor szélén találjuk ezeket. Egy kattintás a zászlónkra, egy másik az ellenségére és már indul is a támadás! Az íjászok ezzel ellentétben meglehetősen le lettek butítva. Sajnos itt már nem fogják automatikusan lőtávolságra megközelíteni az ellenfelet, ha a kijelölt célpont a hatóterületükön kívül esik. Nekünk kell odairányítani a kis lustákat vagy meg kell várnunk míg az ellenfél sétál közelebb.


Az előd, mint látható, több információt szolgáltatott az alakulatainkról...



...a grafika viszont a Dark Omen erőssége. Így az állás 1-1-es döntetlen.

Komoly újítás azonban az, hogy a következő lövésig hátralévő időt kijelzi a számítógép. Hasonló módon követhetjük nyomon katonáink buzdításának (boost) hatékonyságát is. Tüzérségeink két jelentős kedvezményben részesültek. Egyrészről mindig akcióra készek, még akkor is, ha rajtuk ütnek meneteléskor. Még ennél is kellemesebb dolog, hogy nem robbanhatnak fel maguktól! Igaz, az ellenség hálálköpőinél sem lehet ezentúl erre apellálni.

Talán a mágia területén történt a legkevesebb változtatás. A varázslatok között azért felbukkannak teljesen újkeletűek is, de a procedúra nem változott. Annál inkább a varázstárgyak feltalálásának módja, illetve használata. Az elődben ezekért az értékes kacatokért szinte centiméterenként át kellett pásztáznunk a térképet, mert csak így fedezhettük fel a szívet dobogtató csillogást. Jelentem, ezúttal szép, nagy tárgyként jelölik őket a csatatéren és. Ha esetleg nem vennénk fel valamelyiket, akkor sincs probléma, mert a küldetés végeztével mindent megkapunk. A varázskütyük használata is racionalizálva lett. Nem forgathatunk egyszerre három kardot és két lándzsát. A maximálisan használható tárgyak száma pedig szinthez rögzített (1-3). Mondanom sem kell, hogy a felszerelések elosztását akár csatánként változtathatjuk. Lehetővé téve ezzel az egy bizonyos küldetésre specializált felállításokat.

Nagyon sajnáltam, hogy kimaradt a bestiárium ebből a részből. Valahogy jó érzés volt, az egyre bővülő gyűjteményt lapozgatni. Van viszont gőztank, ami abszolút király! A szinte kötelező editort és a multiplayer lehetőséget pedig már nem is említem.

-csonti-



Tudásszomjunkat ismét a „Szarvaspatkány" oltja jobban, de a csata hevében ilyen apróságokra már úgysem volt időnk.


Egyszerű, de nagyszerű! Kevés, ám annál fontosabb ikon és hatalmas játéktér. A mérkőzést tehát 2-1 arányban a Dark Omen nyerte.




Warhammer ágak

Vér a szarvsisakos orkok hatalmas agyarain, hatalmas harcosok, „gyenge” mágusok, **gyakás**. Egy tapasztalt szerepjátékos ebből már rögtön sejti, hogy csakis a Warhammerről lehet szó. Az RPG-ket két nagy csoportra lehet osztani: *story-teller*, és *strategy-based action*. A legismertebbnek számító AD&D valahol a két csoport között helyezkedik el. Az első csoportba tartozik pl. az Ars Magica. Itt főleg a mesén, a szerepek kijátszásán van a hangsúly. A Warhammer a második csoportba tartozik. Ezeket a játékokat a táblás társasjátékokból származtatják, és a történetnél jelentősebb szerepe van a kockának és a stratégiának (egy sebzés nagyságát sokkal inkább a harci helyzet határozza meg, mint a fegyver, vagy a harcos szintje).

A Warhammerből aztán kialakult egyfajta stratégiai játék, ezt hívják Warhammer Fantasy Battle-nak. Itt már a mesének nincs túl sok jelentősége (bár a keretsztori valami utánozhatatlan feeling-et kölcsönöz a játékhoz), igazából egy jó kis (esetenként akár 100 festett ólomfigurából álló) csapat összeállítása és irányítása a cél. Az igazi játékosok rengeteg pénzt képesek költeni figurákra, festékekre, ecsetekre, hogy aztán a holt anyagból sok órányi – alkalmanként napokig tartó – piszmogás árán valóságos kis csodákat gyártsa-



nak. (Aki sok ilyet akar látni, próbálja meg a www.games-workshop.com-ot). Egy ilyen mütyür átlagmagassága 5 cm és ha egy igazi profi remekműveit egy fanasy-kedvelő ember meglátja, a nyála is elcsöppen a látványtól.

Hangyaboy

A csatákat felülnézetben, teljes 3D-s környezetben kell megvívnunk. Ez azt jelenti, hogy az egyes tereptárgyakat ki lehet és ki is kell használni, sőt a terep lehetőségeit is a magunk hasznára fordíthatjuk! Például dombtetőről tüzérségünknek nagyobb lesz a hatótávolsága, az íjászaink távolabbra látnak és lőnek, ráadásul az ellenfél is lassabban (és fáradtabban!) ér oda hozzájuk. A lezúduló lovasroham előnyeit sem kell – gondolom – hosszasan ecsetelnem...

A játék kezelése jóval áttekinthetőbb és egyszerűbb lett, mint a Shadow of the Horned Rat-ban volt. Átvették a *point and click* rendszert, vagyis a legfontosabb irányítási funkciókat a megfelelő helyre kattintással elérhetjük. Újdonságnak számítanak a képernyő szélén látható ikonok, amikkel a képernyőn éppen nem látható csapatainknak is adhatunk utasításokat. Mindenképpen javaslom a tutorial megtekintését, ahol az irányítás alapjait tanítómesterünk elmagyarázza.

Értékelés 93

Electronic Arts
Hardverigény: közepes
Extrák: pályaeditor, multiplayer
Demo a ZED 1998/3. CD-n

Más vélemény

Bernhardt parancsnok az idén ismét rohamra rendeli katonáit. Természetesen én sem maradhattam tétlen és azonnal elfoglaltam a híres katona „tanácsadói” posztját. Legnagyobb meglepetésemre az én buta, lassú gépem is szinte tökéletesen vezényelte le a több tucat egységgel fűszerezett ütközeteket is. A grafikai teljesítmény, még 3Dfx nélkül is figyelemre méltó. A pergő játékmenet viszont jelentős negatívumokat is magával hoz. A „Szarvas patkány árnyékában” hűsölve ráértem kiadni a parancsokat és csak néhány(?) másodperc múlva fogták fel a katonáim, hogy tulajdonképpen én most valamit szeretnék velük csináltatni. Itt viszont villám-reflexekre és kifogástalan egérkére van szükségünk ahhoz, hogy a helyzet urai maradjunk.

Nagyon idegesítő volt, hogy egy csatát azért kellett akár tucatszor is megismételnem teljesen elölről, mert egy bizonyos kritikus pontnál mindig meghalt valamelyik fontos csapatom. Tudom, hogy elég illúzióromboló lenne csata közben menteni, de ha már vakon megcsinálom az ütközet első 10-15 percét, akkor miért kell újrajátszanom az egész küldetést csak azért, mert egy ponton beszabadul egy csomó ellenfél és lekaszabolják valamelyik VIP-t? Kicsit fárasztó volt az is, hogy a csaták nagy része éjszaka játszódik. De hát mit lehet tenni, ha egyszer ilyen műszakban dolgoznak az élőholtak?!

Mindenesetre mindenkinek ajánlom a programot, és akiknek az első rész megnyerte a tetszését, azoknak egyenesen kötelező a Dark Omen!

-csonti-



Élőholt kartársainknak csak addig van halvány esélyük, míg a birodalmi gőztank a helyszínre nem pöfög!



CUC Software

Lords of Magic

Hősök után hadurak

a Lords of Magic a Sierra legújabb fantasy stratégiai játéka – leginkább a Heroes of Might and Magic sorozat és a Master of Magic juthat róla az egyszeri játékos eszébe. A változatosság mindenesetre szívet melengető: 3 hőstípus (harcos, varázsló tolvaj) választható 8 valláson belül, így összesen 24 féle karakterrel vághatunk neki a küldetéseknek. Külön kiemelendő, hogy mindez nemcsak grafikai különbségeket jelent, de az egyes vallások népeinek jelentősen eltérnek a tulajdonságai is. Így például egy Chaos harcos berserkerek élén vágtat csatába, akik nem filozofálnak, csak jó nagyokat ütnek, míg egy Life varázsló inkább varázslatokkal és az elfjei íjásztudományával próbál boldogulni. Ugyanígy mindegyik karaktertípusnak megvannak a maga gyengéi és erősségei – külön kiemelném, hogy itt a tolvaj nem csak a „maradék„ osztály! Rendkívül kellemes tulajdonságai vannak, ami miatt egy „tolvajtalan„ csapat rendkívül könnyen sebezhető, így mindenképpen megfontolásra érdemes egy ilyen karakter indítása is...

Talán kicsit furcsának tűnhet, hogy ez egy „körökre osztott menedzsment-stratégia, real-time harcrendszerrel„- de amint belemerülünk a játékba, hamar érthetővé válik a dolog. Mindaddig körökre osztott a játék (rejtett, de tulajdonképpen mozgáspontos rendszerrel), amíg csatára nem kerül sor! Innentől a már lassan megszokott real-time rendszert találjuk: a Space-re tenyerelve leállíthatjuk az időt (ebben a holtidőben is lehet parancsokat osztogatni!), különben minden valós időben történik.

A játék kerettörténete viszonylag szokványos: a halál gonosz istene, Golgoth lassan kiterjesztette uralmát Urak földjére és jelen pillanatban kicsit gyengébb, de éppolyan gonosz szolgája, a sötét elf varázsló, Balkoth közvetítésében boldogtalanítja a szegény népet. Természetesen a gépkönyvben mindez részletesen is le van írva, az összes vallás magyarázatával és Urak teljes történelmével együtt – ezt egyszer mindenképpen érdemes elolvasni!



A Gonoszok oldalán csontvázak, alabárdosok és varázslók, a Jó oldalon íjászok, lovas dárdások, egy elf és egy várzslónő akcióban.





Más vélemény

Egészen kellemes játékot sikerült összehoznia a Sierrának. Az intro látványos, a zene csodálatos, a hangeffektek is jók. Minden együtt van ahhoz, hogy egy valódi fantasy világban érezzük magunkat. Kicsit ugyan húztam a számat, mikor kiderült, hogy a harc valós idejű, de szerencsére a pause használatával egészen irányithatóvá tették a csatákat. A grafika pont megfelelő, és a kézikönyv is rendkívül igényes kivitelezésű. A játékmenet picit lassú, mert program elég sokat számol a kör végén. Mindemellett rendkívül jól el lehet szórakozni vele, s habár a királyt - Heros of M&M 2. - ugyan nem löki le a trónjáról, azért igen előkelő helyen szerepelhet a körökre bontott stratégiai játékok között.

Uhu

Urak földjén nyolcféle vallás létezik: a négy jó, a levegő, a víz, a rend és az élet útját járja, a négy gonosz pedig a föld, a tűz, a káosz és a halál rendjét követi. Kezdetben a jók és a rosszak szemben állnak egymással, de a játék során pillanatról pillanatra változnak a viszonyok és nem lehetetlen a másik táborból is szövetségeseket szerezni magunknak Balkoth ellen! Természetesen egyik nép sem veszi jó néven, ha követőit kiirtjuk a különféle barlangokban és egyéb kincslelő helyeken (ezekből van bőven), viszont nagyon szeretik, ha a templomukat felszabadítjuk a gonosz uralma alól. Ne tévesszen meg azonban minket a saját meggyalázott templomunk viszonylag gyenge védelme – a többi vallás templomaiban sokkal keményebb szörnyek is lesznek...

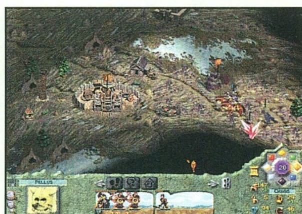
Ha a játék grafikáját vesszük szemügyre, semmi okunk nem lehet panaszra: a felbontás 640×480, 65 000 színben. A főképernyőn háromféle nagyítási lehetőségünk van, a csaták közben viszont nincs lehetőség zoomolásra. Itt természetesen sokkal közelebbről szemlélhetjük az eseményeket, amire bizony szüség is lesz, hogy minden csapatnak külön-külön kijelölhessük, mit is csináljon.

A hangok és a zene is megfelel a ma elvárt színvonalnak. Igaz, egyik sem kiemelkedő, de egy stratégiai játéknál nem is ez szokott a fő vonzerő lenni. Lényegében egy fődallam van, erre jönnek még a választott karaktertől is függő effektek, de semmi esetre sem kell sokáig várni, amíg ismét felcsendülnek az ismerős melódiák.

A játszhatóság szempontjából a Lords of Magic kellően összetett, a stratégiai és a real-time harci rendszere sem túl bonyolult. Ez azonban nem jelenti azt, hogy könnyű is! Komoly meglepetések érik azt, aki ész nélkül nekiugrik minden ellenfélnek. Hosszú órák keserves munkáját egyetlen rossz döntéssel elpuskázhatjuk! Az biztos, hogy nem egy hétvégés programról van szó.







A Halál Városa nem túl bizalomgerjesztő hely...

Karakterválasztás: minden vallást egy kapu jelképez, előtte látható leendő figuránk.

A kicsinyített 3D nézet segítségével igen jól átlátható a terep.

Hősünk láthatóan nagyon büszke a koponyagyűjteményére...

Ez az összecsapás már eldőlt, a lovasok aligha engedik futni a két szárnyas lényt...





Értékelés 79

CUC Software
Hardverigény: közepes
Extrák:
Demo a ZED 1998/2. CD-n

Szerintem a játék legnagyobb hibája a vontatott játékmenet. Először csak azt hittem, hogy viszonylag lassú tartalék gépem nem felel meg a kor követelményeinek, de azután volt alkalmam látni a programot egy Pentium II-n is... El kell ismernem, hogy valami különbség látszott, de ez közel sem volt akkora, mint a két gép közötti különbség! Én alapvetően nem vagyok ellene a körökre osztott játékmenetnek, de itt eléggé letörtem eme sebesség (pontosabban lassúság) láttán. Szerintem kimondottan zavaró, hogy mindig meg kell várni a hét meglehetősen megfontolt gépi játékos lépését, és a töltögetést, ha csatázni szeretnénk. Ráadásul egy körben viszonylag kevés dolgot tudunk megcsinálni, ami miatt ezekkel a lassító hatásokkal meglehetősen gyakran fogunk találkozni.

A másik nagyon komoly problémát a menedzsment részben fedeztem fel: csak akkor lehet belépni egy városunkba vagy épületünkbe, ha egy hőssel meglátogatjuk a helyszínt! Ez szerintem nagyon gyenge megoldás. Amellett, hogy semmi sem indokolja, borzasztó idegesítő, hogy értékes erőforrásokat kell arra pazarolnunk, hogy egyáltalán bejussunk városainkba! A menedzseléses részt egyébként nem tartom rossznak: néhány apró aránytalanság (mondjuk a gyógyulás irreálisan magas ára, vagy a nagyon lassú erőforrás-feltöltődés) azért szemet szúrt, de egészében véve jól kitalált és kerek a rendszer.

Összefoglalva az elobb leírtakat: a látottak alapján nem tartom rossz játéknak a Lords of Magic-et, de a sok jó ötlet és a belefektetett hatalmas mennyiségu munka alapján lehetett volna sokkal jobb is. Tagadhatatlan, hogy viszonylag jó grafikával és zenével rendelkezik, de a korábban felsorolt bosszantó apróságok igencsak lerontják az összképet. Ebben a kategóriában tehát szerintem továbbra is töretlen a Heroes of Might and Magic sorozat uralkodása.

Pellus

IFABO 98

HARDLINE™

14.900 Ft+Áfa | 3.900 Ft+Áfa | 18.900 Ft+Áfa





24x CD-ROM + Ajándék szoftver Internet Kalauz I.

16 bites hangkártya + Ajándék szoftver Computer Kalauz I.

32x CD-ROM + Ajándék szoftver Internet Kalauz I.

15" TATUNG Multimédia Monitor

Ár: ~~44.900 Ft+Áfa~~



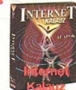
Jellemzők:
TH 4524VAM, LR NI, 1024x768 felbontás
Sztereó hangfalak beépítve

MMX200 Brutal konfiguráció:

32 MB RAM, Atrend alaplap, MMX200 proc, 24x CD-ROM, 16 bit hangkártya, 1.44 FDD, Mini torony, 1.3 GB HDD, 105 gombos klaviatúra + ajándék multimédia szoftverek több mint 20.000 Ft értékben!







A konfiguráció Áfa nélküli ára: 99.000 Ft

Műanyag tisztító

Kiválóan alkalmas monitor- és számítógépházak, billentyűzetek és egyéb műanyagfelületek tisztítására és antisztatizálására.

CD tisztító

A termék alkalmas Compact Disc lemezek felületének tisztítására és antisztatizálására.

Monitor tisztító

A termék alkalmas monitorképernyők és egyéb üvegfelületek tisztítására és antisztatizálására.

Új!

200 ml/flakon

690 Ft

Magyar termék

CD-TOKOK



Slimm
56 Ft/db
144 Ft/3db

1 db-os tálcás
64 Ft/db
160 Ft/3db

Dupla
96 Ft/db
240 Ft/3db

Színes
104 Ft/db
299 Ft/3db

4 db-os CD-tok
160 Ft/db

MEGJELENT!

A jövő titkai



A CD-ROM minden idők legjobb asztrológia szoftvere. Segítségével bárkinek, pusztán születési adatai megadásával lehetősége nyílik profi szintű részletes szakmai vagy egyéni horoszkóp elkészítéséhez.

9990 FT HELYETT MOST 7990 FT

Érvényes az IFABO végéig!

ÚJ MEGJELENÉSEK!

- Európa 98 CD-ROM Atlasz
- Tanuljunk a Törpökkel
- Magyar Poplexikon
- Találmányok és feltalálók
- Cambridge Enciklopédia



www.cyberstone.hu

IFABO 98

Logic3 termékek

JT 226 Kormány és pedál



- Önkalibráló technológia
- 9 db tűzgomb
- 8 irányú kurzor
- Kormányforgatási szögkiválasztás
- Programozható gáz és fékpedálok

JT 273 PC Terminator



- Analóg joystick számítógéphez
- Automata kalibrálás az X és Y tengelyen
- 4 irányú nézet váltó vezérlő
- Tolóerő és jobb/bal irányú csűrés vezérlő
- 4 db fél és automata tűzgomb
- CH vagy Thrustmaster kiválasztó programkapcsoló

JT 272 PC Dominator



- Analóg joystick PC-re
- 4 irányú nézet vezérlő
- Tolóerő és jobb/bal irányú csűrés vezérlő
- Funkció panel LED
- 4 db fél és automata tűzgomb
- Jobb és -balkezes játékmód
- CH vagy Thrustmaster mód

A CyberstonE kiadó új 20 CD-ből álló shareware CD-ROM sorozatot indít CD-ROM Univerzum 98 címmel. Első két tag



bruttó: 1990 Ft/db



Havonta 2-3 új CD-t jelentetünk meg a szoftvervilág teljes skáláját felvonultatva. Keresse a boltokban!



THRUSTMASTER®

Egészen olyan, mint az igazi!

FORMULA 1™ Kormány és pedál

bruttó: 41.990 Ft



- ✓ valósághű tervezés
- ✓ vereseny funkciógombok a kormányon
- ✓ leszorító rögzíthetőség
- ✓ strapabíró fékpedál
- ✓ érezhető vagy hallható visszajelzés
- ✓ a kormány a legkeményebb versenyzésekhez is alkalmas!

Logic3 és Thrustmaster eszközök legnagyobb választékban, raktárról. Kiváló minőség - kedvező ár! 1 év garancia!





1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015
Postai utánvét: 461-5767
www.automex.com



Empire Interactive

Eastern Front

A Talonsoft most nem marad talonban

Egy semleges szemlélőnek könnyen tűnhet úgy, hogy a második világháborút feldolgozó játékok már az összes lehetőséget kimerítették. Való igaz, szinte már minden négyzetméterért megküzdhettünk, egyik-másik programban. Lerágott csont, szokták ilyen esetekben mondani, de azért mégis van valami megfoghatatlan különlegessége ennek a gigantikus konfliktusnak. Nem véletlen, hogy évről-évre újabb és újabb feldolgozások látnak napvilágot társasjátékok vagy számítógépes feldolgozások formájában. Most a TalonSoft rukkolt elő egy friss feldolgozással.

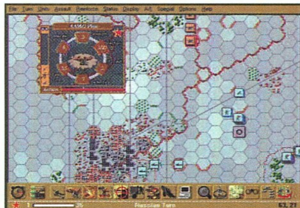
A cég nem nevezhető kezdőnek a stratégiai programok területén. Szerintem mindenki hozzájuk tudná társítani a Battleground sorozatukat. Ezekre jellemző volt az élethűség, a komplexitás, a hosszadalmas játékmenet és a közepes grafikus megjelenítés. Ezért inkább csak a „csontstratégák" (vagy csontistratégák?) tudták a téli estéiket ezen programok előtt eltölteni. Mivel az eladott mennyiség és a profit általában egy irányba mozog, így el sem tudtam képzelni, miből is élnek meg TalonSoft-ék! Úgy tűnik, ők is rájöttek a vállalati filozófiájuk nyereséggátló tényezőire és nekirugaszkodtak egy új sorozat, a Campaign Series beindításához. Első kampányuk keletre vezet minket.

A programot megtekintő „szakembereknek" egyből föltűnhet a hasonlatosság az említett Battleground sorozat tagjaival. Ez így is van, nem vetették el teljesen a bevált koncepciót, mindössze - bocsánat, de - felhígították, szélesebb körnek tették fogyaszthatóvá, az eddig túl sűrűre, erősre sikeredett koktélokat. Lehetőség nyílik több, mint negyven történelmi összecsapás föllelevenítésére és az orosz Földanyácskán lezajlott összes komolyabb hadművelet megvívására is. Persze ebben semmi meglepő nincs, hiszen a nagy elődök is bírtak hasonló paraméterekkel. Bár, ha jobban meggondoljuk azért ez utóbbiak (Panzer General II, Steel Panthers III) nagyobb szeletét fogták át a történelemnek, illetve magának a háborúnak. Az Eastern Frontban - nevéhez hűen - kizárólag ezzel a hadszíntérrel lesz dolgunk. Ennek tudatában válik félelmetesen naggyá az egységek 280-at kitevő száma. Hozzá kell tenni, hogy ezek csak a német és orosz szárazföldi alakulatokat fedik le! De már megjelent a kiegészítő CD is, ami 6 további nemzet, többek között a magyar, a lengyel, a szlovák(!) hadsereg egységeit tartalmazza és olyan szívdobogtató kampányokat, mint a „The Honved in Russia" címűt. De kanyarodjunk vissza az eredeti játékhoz!

A csatákat öt nézőpontból irányíthatjuk végig és ezek mindegyike segítségünkre lehet az ütközetek sikeres lebonyolításában. A grafika, stratégiai játékhoz képest lenyűgöző. Hasonló a PGII-höz, de itt a térkép nem olyan rajzfilmszerű kivitelezésű, hanem sokkal inkább kiemeli a stratégiai elemeit, a hexáknak. Az irányításba bele kell kicsit rázódni, de ha ráéreztünk az ízére, akkor már nem is tudjuk elképzelni máshogy a mozgatást, lövés rendszerét.

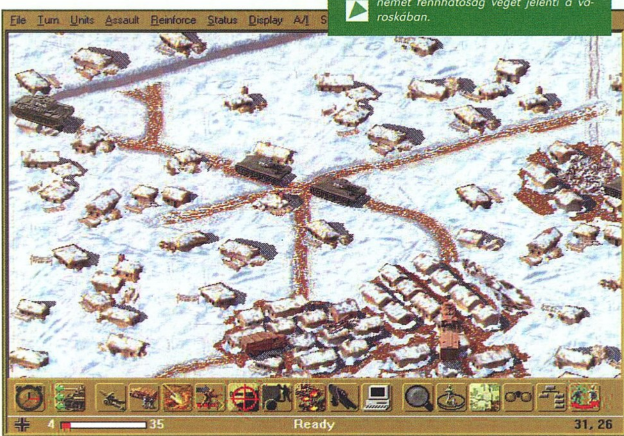
Nem csak tankokat és gyalogosokat kell kommandíroznunk, hanem a logisztikai rendszerre is oda kell figyelnünk. Bizony, a lőszer néha elfogy, s ilyenkor igen leromlik az alakulatok ütőképessége. Ezt elkerülendő kell a főhadiszállásokat (HQ) úgy elhelyeznünk, hogy egységeinkhez közel legyenek, de az ellenség lehetőleg ne lássa meg őket, mert ilyenkor előszeretettel rendel el zárótüzet az adott területre. Azért ne nagyon ugráljunk velük, mert csak az álló parancsnokság tudja katonáit ólommal ellátni. Erről jut eszembe, komoly szerephez jutnak a parancsnokok is. Egyrészt lelkesítik katonáinkat (nagyobb morál), másrészt hatékonyabban akciózik egy olyan alakulat, amelyet közvetlenül irányit egy főtiszt.

Kampány lejátszásakor ki kell választani a hadműveletet, a kívánt felet és azt, hogy milyen magas szinten szeretnénk irányítani az alakulatokat. Itt arra kell gondolni, hogy parancsolhatunk egy hadosztálynak vagy akár egész hadtesteknek is. Ekkor rengeteg egységet kapunk és nagyon komoly összecsapásokat irányítunk. De lehetőség nyílik zászlóalj vagy akár szakasz



Egységeink adatait is hatszöges elrendezésben láthatjuk a kis ablakban. Ezek az ablakocskák végig nagy segítséget jelentenek a harcok alatt.

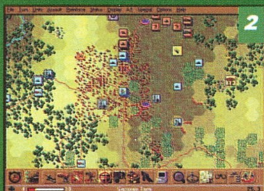
Az orosz harckocsioszlop valószínűleg a német fennhatóság végét jelenti a városkában.

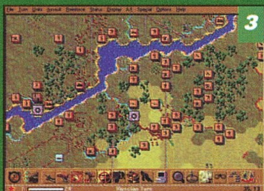


Nézetek

A legnagyobb területet megmutató 2D-s térképen *(1)* megszemlélhetjük a globális helyzetet, de a mozgást már egy nagyobb nagyítású 2D-s *(2, 3)* vagy 3D-s térképen *(4)* vezényeljük, a közelharcot pedig a szemet gyönyörködtető közeli 3D-s képen *(5)* kísérjük végig.


1


2


3


4


5

szintű hadmozdulatok vezénylésére is. Ilyenkor persze pergőbb, gyorsabb lesz a hadjárat. A fentiekből talán kitűnhet, hogy nincsenek előre rögzítve egy hadművelet csatái. A program véletlenszerűen generál mindig újabb missziókat! Így természetesen nem lesz két, egymásra hangyányit is hasonlító hadjárat sem. Megtalálható az Eastern Front-ban a fejlődés is. Érdekes, hogy az egységek igazságosan (és nem testvériesen!) osztoznak meg a tapasztalaton és így egyszerre tudnak haladni az elitté válás útján. Újdonság, hogy egy-egy sikeres akció után országunk magas katonai kitüntetéseit vehetjük át, miközben a nemzeti himnuszt játsszák a tiszteletünkre!

A játék csatakreáló képessége nagyon magas szintű. Sokkal komolyabb, mint mondjuk a Steel Panthers-ben. A katonák mennyiségétől kezdve, a helyszín több dimenziójú (domborzat, növényzet, településsűrűség) meghatározásán át, egészen a csata típusáig (páncélos kitörés, folyón átkelés, felderítő akció stb.) mindent beállíthatunk és ennek hála, változatos, játszható küldetéseket kreálhatunk. Ha valami nem tetszene, nyugodtan besétálhatunk az editor menübe és saját szárnyaló fantáziánk alapján alakíthatunk ki fegyveres összecsapásokat. Figyelem! A CD-re felkerült néhány, játékosok által generált küldetés is. Sajnos, idő hiányában magam nem tudtam alkotni, de ígérem, amint kezemben lesz a kiegészítő anyag, azonnal nekilátok néhány magyar vonatkozású csata legyártásához!

Más vélemény

Nagyon rég vártam már egy ilyen játékra, szinte minden benne van ami kell: a legfontosabb, a stratégiai elemek, az intelligens irányítás, szép grafika, amit ízlésem szerint változtathatok, és rengeteg élethű pálya. Csak a Panzer General volt hasonlítható ehhez a játékhoz, nemigen volt más, ami ennyire lekötött volna.

Talán a mesterséges intelligencián javíthattak volna egy picit. A számítógép néha nem a megfelelő célpontot választja az adott fegyvernemhez (pl. tankelhárító üteggel erdőbe beásott gyalogságot lő). Ez azonban nem rontja le érezhetően a játék pozitív összképét. Úgy gondolom, sikerült végre egy igazán jó stratégiai játékot kiadni. Csak így tovább!

Lajti

Megvallom, két legnagyobb kedvencem (PG és SP trilógia) igen magas mércét állított fel a körökre osztott stratégiai játékok piacán. Nem gondoltam volna, hogy egyhamar bármelyik klasszikus babérját veszély fenyegetné. Tévedtem. Az Eastern Front magasan repülte át a lécet. A Panzer General stratégiai programhoz képest nagyon egyszerű és túlságosan kötött. A Steel Panthers a – finoman szólva – pórias grafikával és a monoton hangokkal rugdossa le magát a dobogó legfelső fokáról. Az Eastern Front valahogy a kettőből lett összegyúrva, olyan ötletességgel, hogy az már fantasztikus! Ügyesen vegyíti a popularitást elősegítő tényezőket, a stratégiai faktorokkal, így nagyon széles rétegnek nyújt kellemes szórakozást.

A 3D-s terep gyönyörű, de nem estek abba a hibába az írók, hogy kihagyják a régi jó 2D-t. Ez utóbbi használata ugyanis elkerülhetetlen akkor, amikor az egész területre kiható döntéseket szeretnénk meghozni. Az egységek tökéletesen élethűek és lenyűgöző látvány, ahogy három Panzer IV-es, egy Panzer II-es és egy parancsnoki autó együtt nyomul előre az orosz pusztákon. Mindez nem megy a stratégiai oldal rovására! Komoly gondjaink lesznek a szétzilált alakulatok kezelésével vagy az utánpótlás folyamatos biztosításával is. De ki mondta, hogy háborúzni könnyű dolog? Változatos küldetések a legkülönbözőbb terepen, mindez sokféle időjárási körülménnyel megspékelve! Kell ennél több?



Igen, nem ártott volna, hogyha az alapjátékba bekerülnek a német csatlósállamok alakulatai is. Persze lehet, hogy én vagyok kicsit telhetetlen. Ezen az igen gyenge lábakon álló negatívumon kívül, nem igazán tudok semmit felhozni a program hibájaként. Oké, mégis megemlítek valamit. Ha kiadjuk a koordinátákat a tüzérségnek vagy a bombázóknak, akkor azt már sehogy sem tudjuk visszavonni, pedig lehet, hogy véletlenül jelöltük ki a pontot. Azonban ezt néhány alkalom (és visszatöltés, szitkozódás) után már megszokja az ember és nagyobb körültekintéssel rendeli meg a támogatást. Belátom, ez is elég olcsó kifogás volt. Marad tehát a tény: szerintem az Eastern Front a valaha kiadott legjobb háborús stratégiai játék!

-csonti-

Végezetül egy jó tanács: feltétlenül állítsuk a színmélységet 16 bitre a Windowsban, mert ellenkező esetben nagyon lassan fut a program.

Értékelés 89

Empire Interactive/TalonSoft
Hardverigény: alap
Extrák: multiplayer, csatageneráló és szerkesztő opció
Demo a ZED 1998/3. CD-n



Cryo Interactive

Ubik

Real-time stratégie és kaland

Egy játéknál általában nem okoz problémát eldöntenünk, hogy milyen kategóriába tartozik, mert például egy szimulátornak ugyebár eléggé egyértelmű ismertetőjegyei vannak. Az Ubik-kal viszont gondban voltunk. Hosszas töprengés után végül is a real-time stratégiai játék besorolás mellett döntöttünk, mert bár a real-time akciójáték is tökéletesen illene rá, a stratégiai elemek kiemelkedő fontossággal bírnak, sőt, hogy a dolog ne legyen egyszerű, a fejlesztőknek néhány kalandelemet is sikerült belecsempészniük a programba.

A cím már sejteti, hogy egy 1969-es Philip K. Dick-könyv, a zseniális Ubik szolgáltatta az ötletet és a világot a játékhoz. A regényben az író egy kidolgozott és meglepő környezetbe kalauzolja az olvasót, majd teljesen összezavarja, hogy aztán a lehető legváratlanabb megoldásokkal rukkoljon elő (Mr. Dick előszeretettel képzelt el és kevert össze különböző valóságokat, s ez az Ubikban is megmutatkozik). A játék – mivel nem kalandjátékról van szó – nem tudja teljes mértékben visszaadni a könyv cselekményét, de a lehetőségekhez képest tökéletesen implementálja a sci-fi mester remekművét: fordulatos és ötletgazdag marad mindvégig.

A sztori 2019 New York-jába repít bennünket, ahol a Szárnyas fejvadászból (szintén Dick-feldolgozás) és a Shadowrun-regényekből ismert világ tárul elénk: egy, ha nem is sötét, de elüzletiesedett, pénzközpontú jövő nagyvárosa, amely mamutvállalatok állandó harcától zajos. Szerénységünk, Joe Chip, a Runciter nevű vállalat zsoldosa, s a munkája nagyjából az ipari kémkedésben és az ellenséges (általában a Hollis vállalat által alkalmazott) ügynökök eliminálásában merül ki. Mivel az ügynökök többsége pszionikus képességekkel rendelkező mutáns, akiket csak hasonló egyedekkel lehet nagyobb problémák nélkül legyőzni, a Runciter is alkalmaz pszionikusokat. Joe feladata, hogy összeszedje a saját (pszionikus és mezei harcos) ügynökeit, s teljesítse a vállalat vezetői által adott megbízásokat. A történet a küldetések előrehaladtával fog alakulni, és m ivel tartogat néhány meglepetést, nem árulunk el többet.

Mint azt említettük, a programban stratégiai és akcióelemek keverednek. A stratégiai rész elegye az X-COM-szerű csapa-



Már a második küldetésben adódhatnak gondjaink. A képen látható marcona csapat tíz másodperc alatt elhalálozott...

Egy naív jövőkép: zöldellő fenyvesek a XXI. században...





Más vélemény

Érdekes játék ez a UBIK. Nehezen tudnám egy adott játékkategóriába besorolni, hiszen míg a dobozán bőszen hirdetik, hogy ez egy real-time stratégia, addig a valóságban maga a játék sokkal több ennél. Kaland, akció és stratégiai elemek mindezidáig szokatlan, de mégis kellemes elegyéről van szó, egészen egyedi tálalásban. A hangulatra és az animációk minőségére nem lehet panaszunk, a stratégiai részek pedig elsőre ugyan furcsának tűnhetnek, idővel azonban mégiscsak megszokja és megszereti őket az ember.

Számomra a kameranézetek néha követhetetlen változásai jelentették a legnagyobb negatívumot, hiszen a látószög átalakulásával igen nehéz nyomonkövetni, hogy éppen ki a saját ügynökünk és ki az ellenfél. Ezt bizony szokni kell. Ettől eltekintve azonban kellemesen összetett és nehéz program a UBIK, ajánlom mindenkinek, aki szeretne valami újszerű felépítésű játékot is kipróbálni a különböző klónok tengerében.

Del

Mivel a szívem egyik csücskének a neve Philip K. Dick, nagyon megörültem, amikor a Ubik a kezembe került. Megörültem, de ugyanakkor azonnal elfogott az aggodalom, mert el nem tudtam képzelni, hogy a játék alapjául szolgáló regényt miként lesznek képesek átültetni a bitek világába. Szerencsére a Cryo-nál értik a dolgukat: eddig még egyetlenegyszer sem kellett csalódnom bennük, s egyúttal is elégedett voltam a munkájukkal (szerintem még a Ponyvaregényből is ki tudnának hozni egy jó játékot).

Aggodalmam oka az volt, hogy a Ubik (akárcsak egy másik Dick-könyv, A halál útvesztője), szívesen egyensúlyoz az álom és a valóság határmezsgyéjén, s egy ilyen regényt meglehetősen nehéz jól feldolgozni számítógépes játék formájában. Kevesen tudják, hogy Philip K. Dick tudattágító szereket, drogokat használt, s vízióit építette be fantasztikus könyveibe. (Ha valaki elolvassa például a Ubik-ot, hasonlóságokat fedezhet fel Mr. Runciter és az író között.) Ezeket a látomásokat egy könyv jobban visszaadja, mint egy korlátok közé szorított program, de mint említettem, ez a próbálkozás szerencsésen sült el.

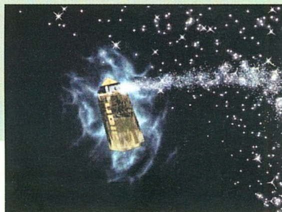
Az Ubik ugyanis egy okosan összeszerkesztett, komplex, ám ugyanakkor nem bonyolult játék, melyben a legtöbb játékos megtalálhatja a kedvére való stílust. Kaland, akció, stratégia keveredik egy remek hangulatú programban – néha olyan, mintha az ember húszpercenként váltogatna a játékműfajok között. Ezt az egyedi varázst csak fokozza a hihetetlenül igényes grafika, a több tonna videó és a filmszerűség érzése. Ehhez aztán még járul néhány apróság, például a pszionikus mókák (ez az RPG-kre emlékeztetett engem) és a Dick-re oly jellemző finom humor. (Például, amikor az egyik küldetésben egy FBI-ügynök rasszista megjegyzést tesz a csapatunkban található pszionikusokra, a főhős visszakérdez, hogy az illető dédnagypapája nem hordott-e véletlenül fehér csuklyát, és nem gyújtogatott-e kereszteket...) Mindezek mellett az eredeti könyvből megtartották a lehető legtöbb játékelemet, és a környezet is teljesen hihető lett, mindkét univerzum esetében.

Amivel igazán gondjaim voltak, az a kamerák alkalmazása. Az egyes nézetek közötti változtatás helyett az én véleményem szerint szerencsésebb lett volna egy Myth-hez hasonló mozgásrendszert alkalmazni. Nem azt mondom, hogy így rossz, sőt, kifejezetten érdekes, de úgy még jobb lett volna. Azt is negatívumként róhatom fel, hogy a nehézségi szintek nem lettek megfelelően eltalálva. Nincs sok különbség a legkönnyebb fokozat, és a legnehezebb között: mindkettő nagyon nehéz. Mindezek tetejébe én úgy éreztem, hogy nálam túl sokat töltött a program, de valószínűleg ez annak a jele, hogy a 32 MB RAM kezd egyre kevesebb lenni, szóval ezért inkább nem marasztalom el a Ubik-ot. Ennyi. A negatívumok rövid listája itt véget ér.

Dicsérni pedig már eddig is eleget dicsértem, de azt azért még hadd mondjam el, hogy a Ubik – éppen a szokatlansága miatt – nem egy egyszerű darab. Hosszú idő kell a teljes megismeréséhez, és még hosszabb a küldetések teljesítéséhez. Valószínű, hogy mire végigjátssza valaki a játékot, megjelenik a Cryo által ígérgetett multiplayer-patch...

A végére már csak egy nagy kérdés maradt: Miért Ubik a játék és a regény címe? Nos, ha ezt elárulnám, azzal lelőném a poént, szóval inkább csak annyit kotyogok el, hogy a rejtély kulcsa a kilépéskor bevillanó spray-doboz...

Stöki

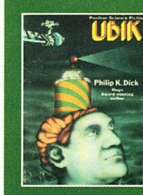


tösszeállításoknak és felszereléseknek, valamint a Shadowrun szerepjáték (amely szintén sok ötletet vett át Dick könyveiből) egyes elemeinek (cybertér, implantációs chipek). Joe-nak vannak külső kapcsolatai, informátorai, akiktől sokszor többet tudunk meg az adott feladatra vonatkozólag, mint a főnökétől. A főnökhöz természetesen ettől függetlenül be kell jelentkezni, mert csak ezek után indulhatunk el a küldetésre. Az ügynökök kiválasztásánál és a felszerelés szétosztásánál kell tulajdonképpen a legtöbb stratégiát alkalmazni (az ügynökök a játék során fejlődhetnek, és egyre több pénzt kérnek), sokszor már itt eldől a misszió kimenetele. Miután a csapatunk landolt a küldetés helyszínén, több különböző kameraállásból követhetjük nyomon a real-time akciót, melynek során a csapatok megfelelő megosztása és irányítása lesz a siker kulcsa (á la Incubation). A hagyományos fegyvereken kívül (ötvenet tart számon a program) alkalmazhatjuk a mutánsok negyvennyolc különféle pszionikus képességét is, sőt, enélkül gyakorlatilag lehetetlen teljesíteni egy feladatot. A tizenöt, egyenként 30-90 percet igénylő küldetés hosszú időre leköti a játékost, mert egyrészt mind nagyon hosszú, másrészt gyakran meglehetősen nehezek, még Easy fokozatban is gondjaink akadhatnak akár már a második pályán. A küldetések között pedig a főhadiszálláson bolyonghatunk, ahol a játék során hatvan különböző karakterrel találkozhatunk, s a Fallout-ból ismert irányított párbeszédekkel befolyásolhatjuk a kaland kimenetének apró részleteit (például újra összejöhetünk exbarátnőnkkel). A játék helyszínei között a templomtól a kibucon át a gyárig majdnem mindent megtalálunk, a későbbiekben pedig a Holdra és egy másik univerzumba is eljuthatunk (és akkor még a cybertérről nem is beszéltünk). A helyszínek kidolgozottsága is hasonlóan részletes, a gyárban például rengeteg futószalag, továbbítókar, manipulátor és robot dolgozik, melyek nem csak díszletek (tehát szét lehet őket lőni, sőt, ha egy óvatlan katonánk beesik a forgó kerekek közé, azonnal meghal). Az eddigiekből talán kiderült, hogy az Ubik egy összetett és érdekes játék. A sok pici játékelem, apró elképzelés, más játékok jó értelemben vett másolása egy egészen érdekes, eredeti programmá áll össze.

Most pedig essék néhány szó a kivitelezésről. A játékot a Cryo neve fémjelzi, ami egyet jelent a színvonalas kivitelezéssel. Éppen ezért senkit ne lepjen meg az, hogy a program három CD-t foglal el, mert a rengeteg video-fájlnak (melyek küldetés előtt, küldetés után, de még állástöltéskor (!) is jelentkeznek) kell ennyi hely. A játék közbeni grafika hasonlóan káprázatos, a renderelt képek előtt *motion capture* technikával mozgó vektorfigurák egyedi hangulatot kölcsönöznek az Ubik-nak. Mindezt megkoronázza a jó zene és a tökéletes tisztaságú hangok, egyszóval az játék kivitelezése igazán profi munka. Éppen ezért mindenki, aki egy picit is szereti az olyan játékokat, melyekben akció és stratégia egyaránt szerepel, ne habozzon; szerezze be az Ubik-ot!

Értékelés 87

Cryo Interactive
Hardverigény: közepes
Extrák: 3Dfx



A UBIK a tudományos-fantasztikus irodalom egyik klasszikusa, habár közel sem olyan népszerű és ismert, mint P. K. Dick más novellái, mint például az „Álmodnak-e az androidok elektronikus bárányokról" (a Blade Runner ötletadó műve). A két könyv világa és hangulata nagyon hasonló, így a figyelmes szemlélő rengeteg közös elemet találhat bennük (ilyen a játékban is szereplő Runciter Corporation). Legjobb tudomásunk szerint a UBIK Magyarországon könyvárusi forgalomba nem került, így most csak az eredeti angol verzió kissé megkopott borítóját tudjuk bemutatni. Érdemes utánakérdezni antikváriumokban, hátha szerencsénk lesz...



Electronic Arts

Deadlock II
Shrine Wars

Kicsit szebb, kicsit jobb...

Manapság nagy divatja van az űrben játszódó, körökre osztott birodalomépítgető programoknak. Egyre másra jelentek meg az új versenyzők. Az Orion mestere küzdött a Galaktikus Birodalommal a vásárlók kegyeiért. Ebből a bámulatos és profithozó küzdelemből nem akart kimaradni az Electronic Arts sem és ringbe küldte a maga harcosát. Persze nem az öreg veteránt (Deadlock I), hanem az öccsét (Deadlock II)! Őt vértezték fel a rokon fegyvereivel és még néhány új vívmánnyal, hogy győztesként hagyhassa el a játékprogramok arénáját. Nézzük hát meg közelebbről az ifjú titánt!

Betöltés után a szokványos introt ámulhatjuk végig. Csillog, villog és még lőnek is benne. Ha túléltük, akkor nézzünk körül a főmenüben, hogy mit kaphatunk a pénzünkért! Akad kezdőknek való oktató *(tutorial)* misszió, ami a kezdeti ismerkedéshez általában remek lehetőséget teremt. Ebben az esetben azonban nincs másról szó, mint egy leegyszerűsített küldetésről. Jobban tesszük tehát, ha elsőnek inkább a komoly információs anyagot böngésszük végig, ami a programba építve várja a tudásra éhes vezéreket. Ezt persze bármikor lekérdezhetjük a küldetések során is, ha tanácstalanok vagyunk. Ugyanakkor az egyes témakörök elolvasásából még nehezen lehet a játékmenetet tisztán látni, így a legjobb az lesz, ha nem sokat vacakolunk és elindítjuk magát a birodalomépítést.

Természetesen játszhatunk szóló akciókat és lehetőségünk van egy egész háború végigjátszására is. A két típus eltér ugyan egymástól, de egy dologban megegyeznek: az idők nagy részét – előbbinél is, utóbbinál is – egy bolygó felszínén fogjuk eltölteni. Itt kell, a többi fajt nyomorba döntve, a diadalunkat kivívnunk. Alapesetben egyetlen provinciát uralunk, ahol kolonizáló társaink letették új birodalmunk alapjait, a faj szentélyét *(shrine)*. A küldetés befejezéséhez ezekből kell egy meghatározott számot uralnunk. Ezt megtehetjük az ellenséges főtartományok elfoglalásával is, de a későbbiekben, kellően magas tudás és erőforrások birtokában, akár magunk is építhetünk újabbakat. A szentély és a lakóépületek kinézete a választott fajtól függ. Apropó fajok! Induláskor hét biológiai csúcspéldány között szemezgethetünk. Ezek teljesen

Más vélemény

Manapság elég kevés a körökre bontott stratégiai játék, ezért mindenképpen érdeklődésre tarthat számot a Deadlock 2. Az irányítás eredeti kivitelezése talán kicsit fura lesz még az ilyen stílusú játékokban jártasaknak is, ez talán mondható hibának, de ha egyszer megszokta valaki, kellemes percek várnak rá.

Szerencsére a városok menedzselését elég intelligensen végzi a gép, így a játék még nagy birodalom esetén is átlátható marad. A komolyabb stratégák többségét mégsem fogja hosszasan lekötni, egyrészt a grafika szegényes volta, másrészt a csaták irányíthatatlansága, egyszerűsége miatt.

Uhu


Nagyüzemben folyik a kutatás és fejlesztés.


Támadás alatt a kolónia! A négy védelmi üteg azonban kemény ellenállást tanúsít.

Habár volt előzménye a programnak (Deadlock I), mégis úgy hiszem, nem sokan ismerték a játékot, mert nagyon hamar feledésbe merült és elismerő kritikáktól sem hemzsegtek a cikkek. Kíváncsi voltam hát, vajon sikerült-e fölturbózni a régi verdát? Jelentem, a játék jól megírt, összetett, néha még nehéz is, egy-két ötletcsíra is felbukkan, csak...

Csak ilyen már volt. Szebb is, jobb is, ötletesebb is. Az Imperium Galactica vagy a Master of Orion 2 előtt kellemes előétel lehetett volna. Ám ebben a kategóriában, ilyen elődök után előrukkolni valami korszakalkotóval, az bizony pokolian nehéz. Sajnos ebben az esetben nem (talán inkább sem) sikerült megalkotni a trónfosztót, az új királyt. Hogy miért?

Mert a fajok sablonosak és ismertek az előző epizódból. A fejlesztés nevetségesen primitív, nem fejleszthetünk például egyszerre két dolgot. A küldetések egy idő után monotonná és unalmassá válnak. Komoly háttere sincs az eseményeknek, így a hangulat megteremtése és a beleélés is a megvalósítandó dolgok listáján maradt. Az ellenfelekkel folytatott kereskedelem megvalósítása egy vicc. Ki kell választanunk egy tartományt, ahonnan szeretnénk valamit eladásra kínálni. Majd át kell „húzni" az áru ikonját a célterületre. Ez persze lehet a térkép másik végén is és ez esetben a művelet elég időigényes. Ha végre megérkeztünk, akkor meg kell adnunk a mennyiséget és az árat, ők pedig vagy elfogadják vagy nem. A bökkenő ott van, hogy egyrészt nem lehet kitalálni, hogy mi a szíve vágya az üzletfelünknek. Másrészről mi sem tudjuk, hogy mennyit is érhet **valójában** a felajánlott áru. Idegesítő következetlenségektől és ellentmondásoktól is hemzseg a program. Például szövetkeztem egy





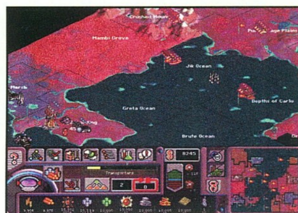


A tartományban minden rendben van. Nincs egyetlen elégedetlenkedő űrmanó sem.

A parancsnoki képernyőn látható félelmetes flottánk csak az utasításunkra vár. A visszavonulás nem megengedett lehetőség!

Itt a munkaadói feladatokat végezhetjük el. Legyünk kemények és mindenki dolgozzon!

Üres területek a láthatáron! A 3D-s nézetnek hála könnyen kiszemelhető az új bekebelezendő régió.



megegyeznek az elődben megismertekkel, így nem részletezem őket. Elég annyit megemlíteni, hogy mindegyiknek van előnye és hátránya is a többiekhez viszonyítva. A pozitívumok teljes kihasználása a nyerés kulcsa lehet. Így különböző fajokat vezetve, kénytelenek leszünk a stílusukat felvenni és ez sokszínű játékmenetet, stratégiát eredményez. Példának okáért a Cyth egyedek morálja nem túl érzékeny a külső hatásokra, így náluk a maximális adóztatás sincs negatív hatással. Milyen jó is lehet Cyth pénzügyminiszternek lenni!

Terjeszkedésünk két dimenzióban folyik. Egyik lehetőség, ha új tartományokat foglalunk el. A másik eset a tartományokon belüli terjeszkedés, építkezés. Utóbbi elég szokványos módon történik. Építünk házat, farmot, gyárat és még ki tudja mi mindent. Ha megnő a populációnk újra felhúzunk pár lakást, majd farmot, gyárat, stb. Ha megtelt a régió, akkor kiköltöztetünk pár lakost egy másik területre, ahol folytathatjuk a szaporodási ciklust. Populációnk tagjait persze nem a két szép szemükért etetjük (ha etetjük). Szépen mindenkit be kell osztani valamilyen feladat ellátására. Embereink (vagy *akármieink*) között nem ismert fogalom a specializáció, így bármelyik képes bármilyen feladat ellátására. Fontos dolog, hogy a területen lévő nyersanyagokat és természeti adottságokat maximálisan kihasználjuk. Így a mezőkön élelmet, az erdőben fát, a hegyekben érceket érdemes kinyerni. Említést érdemel az is, hogy egy tartomány, ha nem tudja szükségleteit a saját forrásaiból fedezni, akkor egy másik tartományból szállíttatnak árút, feltéve, ha máshol akad felesleg. Ennek természetesen anyagi vonzata is van, így törekedni kell arra, hogy területeink **önállóan** is működőképesek legyenek.

Árút szállítani, kereskedni lehet a versenytársainkkal is és egy rejtélyes nyolcadik fajjal, akik csak seftelésse foglalkoznak, de a velük való tárgyalás komoly negatív következményekkel járhat a birodalmunkon belül. Nem is beszélve arról, hogy milyen elképesztő haszonkulccsal dolgoznak. Venni 1-ért vesznek, eladni viszont 5-ért hajlandóak ugyanazt a terméket.

A fejlesztést igen egyszerűen tudjuk kivitelezni. Pusztán ki kell jelölnünk, hogy mit, milyen prioritással szeretnénk kifejleszteni és a munkába állított kutatók arányában sorra kapjuk a technikai vívmányokat. A komolyabb épületek vagy a keményebb harci alakulatok megkövetelik – a nyersanyagokon kívül – bizonyos fejlesztések meglétét is.

Legyártott katonáinkkal pedig nekiláthatunk meghódítani kedves szomszédainkat. Itt a lényeg, ki hitte volna, a túlerőn van. A számítógép összeereszti a két felet és moziszerűen végignézhetjük a történéseket, beleszólásunk a csata kimenetelébe ilyenkor már nincs. Egységeink viszont nem csak harcra foghatók. Lehet velük kémkedni, technológiát lopni, szabotőrködni is, de a legfontosabb küldetésük a saját populációnk megrendszabályozása lehet. Ilyenkor katonáink szelíd erőszakot alkalmazva meggyőzik a társadalom tagjait, hogy tulajdonképpen egész jó dolog a magas adó, a klónozással előállított fajtárs vagy éppen a lakáshiány. Azért csak bánjunk óvatosan ezzel a lehetőséggel, hiszen „alul a víznek árja...”

fajjal egy másik ellen, aki mindenkinél erősebb volt és mindkettőnket támadott. Küldtem a szövetségesemnek segélyt és csak vele kereskedtem, mégis csak úgy fölbontotta a paktumot és ellenem fordult. Gyanús, hogy a diplomácia alakulásában a legnagyobb szerepe egy dobókockának van. Elég suta az a húzása is az alkotóknak, hogy az ellenséges fajoktól elhódított lakónegyedeket a mieink minden gond nélkül használhatják. Valahogy nehezemre esik elképzelni, ahogy embereim kiköltöznek luxusvilláikból és boldogan beköltöznek egy termeszvárba!?

Na itt álljunk meg egy szóra! Az eddigiek alapján bárki hiheti azt, hogy ez egy gyenge játék. Nos azért ez így, ebben a formában nem igaz. A program megfelel kategóriája kritériumainak. Mi több, pozitív funkcióktól sem mentes. Ilyen a két(!) körig visszamenő automatikus mentés vagy az a gesztus, hogy több játékos esetén is elegendő egyetlen CD-vel rendelkeznünk. Tehát nincs nagy probléma a Deadlock II-vel, mindössze annyi, hogy **átlagosra** sikeredett.

-csonti-

Értékelés 71

Electronic Arts
Hardverigény: alap
Extrák: multiplayer, scenario editor
Demo a ZED 1998/3. CD-n

Eidos Interactive



Joint Strike Fighter

Az eljövendő évezred vadászrepülői

Az ezredfordulóhoz közeledve, korunk egyre kifinomultabb haditechnikája villámgyorsan közelít a néhány éve még kizárólag az elvont techno-thrillerek fejezeteiben létező, enyhén sci-fi-nek tűnő technológiai megoldásokhoz. Ennek legfőbb haszonélvezője minden kétséget kizáróan a katonai repülés, és ezen keresztül a szimulátorrajongó közönség.

A helyi konfliktusokban elért látványos sikerek fokozatosan, de megcáfolhatatlanul támasztották alá az áruk miatt sokáig vitatott, méregdrága harcigépek létjogosultságát. Nem kétséges, ebben oroszlánrésze volt annak, hogy a fejlesztési folyamat egyik legfontosabb aspektusát az ellefél lehetséges ellelépéseinek előrevetítése valamint hárítása jelentette. Az F-117a esetében tanúsított, már-már beteges köntörfalazás tükrében viszont felettébb érthetetlen, miként kerülhetett a Pentagon aktuális üdvöskéje ilyen gyorsasággal a számítógépek képernyőjére.



Tekintsünk csak vissza a '80-as évek legvégére, mikor a kellően misztikusan hangzó, a laikusok számára egyszerre akár több géptípust is szimbolizáló „Stealth Fighter"-től sziszegett a világ. A haditechnika szerelmesei feltehetően a mai napig emlékeznek a Lopakodó létezését körüllengő titkolózásra, melynek csúcspontját azon hivatalosan publikált felvételek jelentették, melyek erőteljesen retusált állapotban ábrázolták a vad feltételezések tárgyát jelentő hajtómű beömlönyílásait. Az Öböl-háborút követően azonban az F-117a pillanatok alatt – nevéhez méltó észrevétlenséggel – vált mindennnapjaink részesévé.

Mostanság viszont már a JOINT program beavatottjai számítanak a Pentagon fenegyerekeinek. Emlékeinben turkálva, talán még dereng is valami a név hallatán. Bizony a kacifántos nevű (JDAM), GPS rávezetésű bombákról van szó, melyekkel már az F22 ADF-ben is pusztíthattunk. A '96 novemberében indult JSF program célja egy olyan többfeladatú harcigép kifejlesztése, mely egyaránt megfelel az amerikai haderő három különböző fegyverneme elvárásainak.

Elfogadása esetén, a Boeing tervezte X-32 ill. Lockheed Martin fejlesztette X-35 egy személyben fogja átvenni az USAF F-16 és A10, az USN F/A-18A-D, valamint a USMC F/A-18 és AV-8B típusainak feladatkörét. Az már pedig csak hab a tortán, hogy – a fejlesztés támogatása fejében – a britek szívesen látnának egy STOL/VSTOL változatot is saját haditengerészetük számára. Gondoltuk volna, hogy efféle kényszermegoldáshoz vezethet a Pentagon költségvetésének megnyírbálása?

Ezen technológiai rémálom sem tudta elrettenteni a norvég InnerLoop csapatot eme különösen egzotikusnak tűnő téma felkarolásától. Eltökéltségük nemcsak a F-22-őn alapuló szimulátorok egyre unalmasabbá váló hegemóniájának vetett véget, hanem egyedi, eddig nem tapasztalt lát-

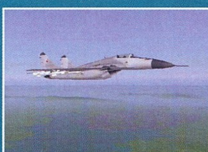
Más vélemény

A Joint Strike Fighter minden kétséget kizáróan a '98-as év első igazán jó repülőgépszimulátora. Grafikáját tekintve minden társát felülmúlja, ami alól talán az F22 ADF az egyedüli kivétel. A szimulációt tekintve viszont lehetne a programon néhány dolgot finomítani – például még mindig manuálisan kell radarunkat és a zavaróberendezéseket kapcsolgatni. Ezektől és más apró hibáktól eltekintve, viszont egy nagyon kellemes programot kapunk pénzünkért.

Tatcom









Azon bizonyos 10 perces repülést biztosító fantasztikus demo óta reményekkel telve vártam a percre, mikor is végre beszíjazhatom magam a jövő évezred vadászának fülkéjébe. Örömmel jelentem, hogy én cseppet sem csalódtam. Más sem fog, ha megfogadja, hogy nem próbál párhuzamot vonni az F-22 ADF kategóriájú, leginkább egy Wagner operához hasonlítható „hardcore" szimulátorok és az egy Chopin concerto könnyedségével szárnyaló JSF között.

Számomra mindig is különösen fontos szempont volt a vizuális megjelenítés, a JSF pedig ezen a téren csillagos ötösre vizsgázott. Az itt debütáló engine generálta 3D világ nem csak megdöbbentően látványos, de egyben kellemesen gyors is. Külön említést érdemel a felszínt megjelenítő algoritmus, mely gyakorlatilag megszünteti a semmiből hirtelen felbukkanó hegyláncokat. A felszínt borító erdőségek talán kissé ritkásnak tűnnek, azonban mélyrepülés esetén sokszorosára növelik a felszín feletti száguldás izgalmát. Külön meglepetés, hogy a megszokással ellentétben nem szükségeltetik 3Dfx (csak Glide támogatás!) a gyors fps eléréséhez. Sőt! Egy közepesen izmos PC-n, az összes létező effekttel (eső, köd, pára, lens flare, - egyik sem 3Dfx-függő!) bekapcsolva is élvezhető. Félreértések elkerülése végett jegyzem meg, hogy mindezek ellenére én nem vettem ki a kártyát...

Mivel még csak papíron létező gépekről van szó, nehéz véleményezni a repülési modellt. Mindazonáltal a két gép





- az elvárásoknak megfelelően - eltérő repülési tulajdonságokkal rendelkezik. A manőverek során hihetően csökken a sebesség és lehet érezni a külső függesztmény jelenlétét is. Határozottan jól sikerült a red/black out körkörös megjelenítése és a természeti elemek (zápor, hó, szél) reprodukálása is. Minden eddigi szimet megszégyenít a forgalmazható rádió-üzenetek sokasága, így végre komoly segítséget jelentenek a legkülönfélébb feladatokra utasítható, hatásos AI vezérelte kísérők.

Persze most is akadnak azért kifogásolni valók. Hiányoltam a Maverick kategóriájú rakátát, zavart a leegyszerűsített radar-működés és a robotpilóta TRA opciójának felfedezéséig felettébb bosszantott a mozdulataimat felülbíráló automatikus kiemelés. A hadműveleti bevetések során pedig, a rádió-forgalom ellenére sem érződik túlzottan a körülvevő világ eseményektől való pezsgése.

Obkektív megközelítéssel szemlélve, a JSF felettébb látványos, korrekt kis szimulátor, melyben a tartalmi mélység hiányát elsősorban a grafika kompenzálja. Szeretném remélni, hogy a tervezett STOVL kiegészítésben már ezt is orvosolják.

Sorell'

ványbeli élménnyel is meglepte repülés szerelmeseit. A saját fejlesztésű, rendkívül gyors 3D engine, mely minden kétséget kizáróan újabb mérföldkövet jelent a szimulátorok evolúciójában, jelentősen megemelte a lécet a többi fejlesztő előtt.

Örömmel nyugtázhatjuk, hogy az azonos feladatkör ellenére elegendő különbség van a típusok között ahhoz, hogy berepülésük más-más temperamentumot és gyakorlatot igényeljen. A duó rendhagyóbb tagját, a tömpe orrú, A-7 Corsair II-re emlékeztető delta X-32-t, a lehető legerősebb utánégetés nélküli hajtómű köré tervezték. A szintén egy hajtóműves, a Raptorral szinte megegyező formájú, karcsú X-35-ben viszont az F-22 fejlesztésében szerzett tapasztalatokat kívánták maximálisan kamatoztatni.

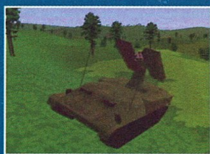
Aki már a pilótafülkében is változásokat keres, csalódni fog. A megszokott MFD-kel zsúfot kabin, mind kinézet, mint működés terén nagy hasonlóságot mutat az EF2000-ben tapasztalt kialakítással, tehát egy teljesen interaktív környezetről van szó, ahol az egyes funkciók az MFD-ket körülvévő billentyűk (+egér) segítségével aktiválhatók. A szempillanatás alatt legördülő kijelző-panelek talán csak a legforróbb helyzetekben okoznak kis kényelmetlenséget, a Virtual módban is tökéletesen működőképes MFD-k pedig áldásként hatnak a fordulóharcok során.

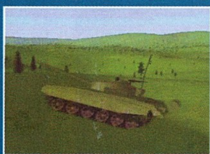
Az elmúlt időszak szim-jeinek egyik gyenge pontját a géphez méltó fegyverzet hiánya jelentette. Most már ez is a múlté. A szokványos L-L és L-F fegyverek mellett kellemes változatosságot jelent az új AGM-154 (JSOW) egyes típusainak, a különféle JDAM bombáknak és a hi-tech WCMD kazettás bombának az alkalmazása.

Érdekes módon, a JSF kizárólag fordulóharc tréningben részesíti a pilótát, így az L-F fegyvereket először csak a hadműveletek során alkalmazhatjuk. Ez utóbbiakból jelenleg négy választható, így Afganisztán, Kolumbia, Korea és a Kola-félsziget összesen 10 millió négyzetmérföldnyi légterében képviselhetjük az amerikai jelenlétet. Harmadik alternatívaként pedig választható a multiplayer bevetés lehetősége is, azonban ez sajnos kizárólag a légiharcra korlátozódik, nincs lehetőség hadműveleti bevetések közös repülésére.

Értékelés 92

Eidos Interactive
Hardverigény: gyors
Extrák: multiplayer, 3Dfx











Eidos Interactive

Flight Unlimited 2

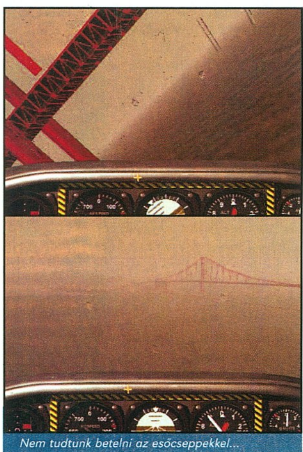
Egyre közelebb a valósághoz...

minden Microsoft-ot ért kritika ellenére a polgári repüléssel foglalkozó szimulátorok terén kivétel nélkül az ő programjaik vitték el a pálmát, melyek sikere a számítógépen elérhető legnagyobb élethűségen és részletességen alapult. A Flight Simulator sorozat programjaiban szereplő gépek repülési tulajdonságai a legnagyobb mértékben megegyeztek életbeli társaikéval, melyek összes rendszerét valamilyen formában manipulálni lehetett. Ennek alapja az igen sokak tetszését megnyert Interactive Magic iF-22 Raptor névre keresztelt harci szimulátorában debütáló *active cockpit*, mely a Flight Sim sorozat tagjaiban már a kezdetek kezdetétől jelen volt. Az örökös elsőséget a folyamatosan kiadott terep illetve más típusú kiegészítésekkel érték el, amikkel még hosszú repüléssel eltöltött hónapok után sem unta el az ember a programot.

Ahogyan az más stílusoknál is elő szokott fordulni, itt is jöttek és mentek a trónkövetelők. Ebbe a kategóriába tartozott a Flight Unlimited első része is, ami számunkra nem mást, mint a korlátlan szabadság érzését ígérte – és ezt be is váltotta! Olyan, előtte még sehol nem látott grafikai megoldások kerültek bele a programba, mint például a műholdfotók alapján készített fotorealisztikus táj, a 640×480-as felbontás... Egyszerűen mesés élményt nyújtott a vele való repülés és pontosan ez volt az, amiért emberek ezrei ezt a programot választották. Ám két, légibalettel eltöltött hét után unalmassá kezdett válni, hiszen a különböző manőverek elsajátításán kívül semmilyen más célja nem volt a programnak, s így történhetett meg az, hogy az előbb említett ezrek átpártoltak a Microsoft szimulátorait éltetők táborába.

Az első rész kétségbevonható sikere után a Looking Glass csapata felismerte, hogy nem csak a „vasárnapi pilóták”, hanem az igazán megszállottak igényeit is ki kell elégíteni, hogy programjával igazán befusson, ezért a második részben a legnagyobb hangsúlyt már a tökéletes élethűségre fektették. Élethűség a grafikában, hangokban és a gépek mozgásában.

A grafikát illetően a program minden eddigit felülmúl, hiszen a viszonylag kicsi, csak 11000 négyzetmérföldes San Francisco-i öböl területét tökéletesen bedigitalizálták és lemodellezték. Az első rész, egyik szarvashibája volt, hogy a domborzati elemeknek nem volt meg a megfelelő magassága – ha közelrepültünk egy hegyhez, akkor nem emelkedett ki rendesen, csak a textura miatt érezhettük úgy, minha egy hegyes-völgyes táj felett repülnénk. Most már azonban minden egyes kiemelkedés a helyén van, minden út arra megy, amerre a való életben is, a polgári reptereket ugyan-



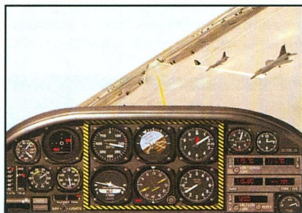
Nem tudtunk betelni az esőcseppekkel...



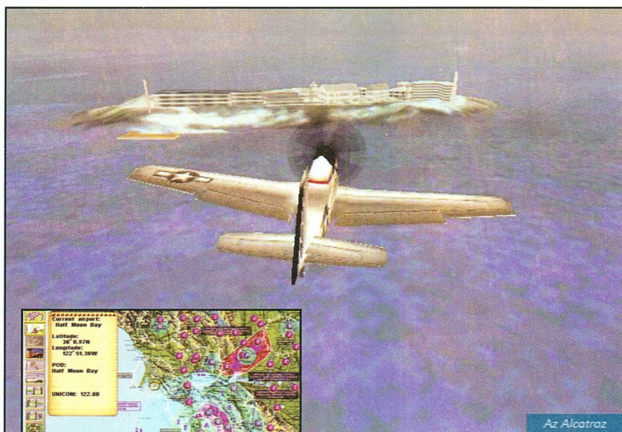
Garázdálkodásaink színtere (vagy katonai reptere?)



Reptéri garázdálkodásaim 1. – 280 mph-val nem sikerült átrepülni a Hercules szárnyai alatt.



Reptéri garázdálkodásaim 2. – mit nekem F-16, úgysem kap el...


Az Alcatraz

Az élethű navigációs térképen ember legyen a talpán, aki eligazodik – csak a pirossal jelölt katonai terület fölé ne keveredjünk!

úgy a pontos helyükön találjuk, ahogyan a magánreptereket – ezekből összesen 48 darab van a programban.

A másik nagy újítása a programnak a hangokban rejlik. A légiirányítás és az egyéb pilóták által leadott üzenetek fantasztikusan jóra sikerültek, lekörözik a Flight Simulator '98 hasonló hangjait. Saját pilótánk számára hat féle hang közül tudjuk kiválasztani a legszimpatikusabbat, melyekből kettő a gyengébbik nem pilótáit képviseli. Gépünk hangjai szintén fantasztikusak, az időjárási elemek által előidézetekről nem is beszélve. Ezeknek köszönhetően szinte tökéletes lesz az illúzió – lehet hallani, hogyan kopog az eső a még álló gép szárnyain illetve üvegén, azt is ahogy az ember kiengedi a fékszárnyat, sőt még a kerekek talajt fogását jelző tipikus hangot is – egyszerűen fantasztikus!

A pilótafülkében elhelyezett műszerek ezúttal már nem csak a látvány kedvéért kerültek bele a programba, hiszen a műhorizonttól kezdve az ADF-en keresztül a rádióig mindegyik működik. Akárcsak az életben, ezek nagy részét fel kell majd használnunk San Francisco-i kiruccanásaink alkalmával, tehát érdemes még a felszállások előtt tanulmányozni működésüket, hiszen egyedül a felszállás műveletének elvégzéséhez öt lépcsőben kell az irányítótoronnyal illetve az ATIS kiszolgálókkal kommunikálnunk. Igen, kommunikálnunk, ugyanis nem csak a gép által elküldött általános szövegek hangzanak el, hanem mi választhatjuk ki, hogy mit szeretnénk velük közölni.

A légtérben összesen négyszáz repülőgép tartózkodhat egyszerre, ezek mindegyikét mindig véletlenszerűen helyezi el és mozgatja a számítógép, így nem alakulhat ki két azonos szituáció. Mókás, hogy egy katonailag lezárt terület fölé keveredve, a légierő F-16-os vagy F/A-18-as vadászai szó szerint kikergetnek minket! A programban szereplő öt repülhető típus mindegyike (Cessna 172, Pipper Arrow, De Havilland Beaver hidroplán, Beech Baron és a második világháborús amerikai vadász: a P-51D Mustang) különböző repülési tulajdonságokkal rendelkezik, melyek teljesen megfelelnek életbeli testvéreikével – így mindegyik repülésének tökéletes elsajátítása hosszú heteket fog igénybe venni..

Más vélemény

Egy polgári repülés-szimuláció (lévén nem egy olyan divatos műfaj, mint mondjuk a real-time stratégiák, vagy 3D lövöldözős játékok) manapság elég kis eséllyel számíthat nagy eredményekre.

A Flight Unlimited 2 mégis megnyerte a tetszésemet. Miért? Nézzetek a képekre... és képzeljétek el ugyanezt mozgás közben! Ahogy a szemerkélő esőben repülünk, és a ködből egyszer csak előbukkan a Golden Gate... ezt az élményt nem képes még megközelíteni sem egyetlen Quake, Tomb Raider, vagy C&C-klón sem! Nem azt mondom, hogy jobb, egyszerűen csak más – éppen ezért érdemes kipróbálnia mindenkinek, főleg azoknak, akik a szimulátorokkal szemben eddig a „Távozz tőlem!" jelmondatot hangoztatták.

Hancu

Értékelés 91

Eidos Interactive/Looking Glass
Hardverigény: gyors
Extrák: 6 választható hang

A Flight Unlimited első részének megjelenése után felröppenő, folytatásról szóló híreket sokan szkeptikusan fogadták, hiszen mindenki az előd grafikailag kiegészített változatát várta. A Flight Simulator tagjainak nagy elkötelezettjeként én sem vártam túlságosan sokat a programtól, egészen az első megjelentetett képekig. Egyszerűen fantasztikusan nézett ki már akkor is a program, melynek társai feletti fölényéről nem kételkedett már senki. Ezután már csak egy kérdés maradt nyitva: Lesz-e olyan élethű, mint a konkurrencia hasonló programjai?

Ezt a kérdést egy szóban is meg lehet válaszolni, az egy szó pedig: igen. A program szinte teljes mértékig tökéletes lett, hangjaiban és grafikájában pedig minden túlzás nélkül lehet állítani, hogy jelenleg ez a legprofibb szimulátor a piacon. Eddig soha nem látott effektekkel találkozhatunk a programban: az üvegre csepegő eső egy idő után elkezd lefolyni, a ködeffektek szintén legalább ilyen meggyőzőek, és ami a legjobb, hogy ezeket mindenféle 3D gyorsítókártya igénybevétele nélkül produkálja – természetesen a megfelelő sebesség eléréséhez azért nem árt egy ilyet beszerezni, főleg ha 800×600-as felbontásban szeretnénk repülni. Nagyon tetszik, hogy nem csak a nagy óceánjáróknak, de a kisebb hajóknak is van farvize, és hogy az öt emeletesnél magasabb házakat szintén mind kirajzolja a program – így nem lesz az az érzésünk, hogy egy kihalt területt felett repülünk. A tökéletesen élethű hanghatások és beszéd még tovább emeli az egyébként sem rossz hangulatot, s ezáltal úgy érzi az ember, mintha tényleg ő lenne a gép pilótafülkéjében!

A programban szerepel huszonöt küldetés, melyeket igen mókás végigrepülni, s ezeknek köszönhetően egyhamar nem unjuk el a programot. (Olyan küldetéseket kell végrehajtanunk, mint például, egy Alcatraz-ból menekülő fegyenc megszöktetése hidroplánunkkal, vagy az Enterprise anyahajóra kell eljuttatni *Mox Foulder* CIA ügynököt...) Mivel a rendelkezésünkre álló terület nem túl nagy, ezért a fejlesztők tervezik későbbi kiegészítések megjelentetését – főleg területi kiegészítésre gongoltak, de az is elképzelhető, hogy új gépekkel is fogunk találkozni.

Mint ahogyan az a fentebbiekből is kiderült, nagyon jó véleményem alakult ki a programmal kapcsolatban. Az egész profi alkotás, mely mindenképpen megéri a pénzét. Egyetlen negatívum, hogy nem támogatja a többjátékos üzemmódot, ám ezt a későbbiekben valószínűleg pótolni fogják.

Tatcom



CUC Software

Red Baron 2

Újra itt a repülő cirkusz



A néhai Red Baron mindmáig etalonnak számít a PC-s repülőgépszimulátorok között. Ez a játék volt az első olyan program PC-n, amire józszerivel minden számítógépbarát rácsodálkozott (géptípustól függetlenül), hiszen igen színvonalas – és tegyük hozzá, gyors – 3D-s grafikájával egyedülálló alkotásnak számított a 90-es évek elején. A programot fejlesztő Dynamix természetesen az azóta eltelt jónéhány év alatt sem tétlenkedett, rengeteg hasonló jellegű, egyre jobb és jobb minőségű szimulátorral lepte meg a negyérdemű, mígnem 96 tavaszán a fejlesztők előszedték a nagy öreget és kicsinosítva ismét hódító útjára bocsássák. A munkálatok majdnem két évig tartottak, de végül 98 márciusában megérkezett a nagy mű: a Red Baron 2.

Elsőre rögtön feltűnik, hogy a Dynamixnél a jól bevállt receptet használták, lényegében az összes Red Baron-ban megismert menüpont megtalálható. A régi opciók mellé természetesen felsorakozott néhány újabb is, hiszen a két rész között eltelt hat-nyolc év alatt nem csak a hardver, de a játékosok elvárásai is igen sokat változtak. A főmenüből mindenesetre akár azonnal a pilótafülkébe ugorhatunk, lejátszhatunk jónéhány előre generált történelmi küldetést, megtekinthetjük a játékban található tereptárgyakat (végre jó sok van belőlük) és az első rész mintájára elidőzhetünk a repülés hőskorának legnagyobb alakjait bemutató fényképalbum mellett is. A legfontosabb rész azonban mégis minden szimulátorrajongó álma: a teljes, mindent részletet felölelő hadjárat.

A Dynamix szimulátoroknál megszokott módon a Red Baron 2 hadjáratrendszerében is mindent saját szájízünk szerint állíthatunk be. Hónapra lebontva dönthetjük el, hogy mikor szándékozunk beszállni a küzdelembe, milyen rangban kívánunk résztvenni az eseményekben, és persze az is tőlünk függ, hogy melyik ország színeiben, milyen szakasz kötelékében szeretnénk az ellenség gépeire vadászni. Mindennek persze komoly jelentősége van, hiszen a program minden részletében megpróbál az élethűségre (pontosabban a történelmi korhűségre) törekedni, így bármikor is szállunk be a háborúba, mindig az adott pillanatnak megfelelő körülményekkel találkozhatunk. Az erőviszonyok és az egyes szakaszok legénysége is ennek megfelelően változik, így érdemes kétszer is meggondolni, hogy mikor melyik oldalra állunk.

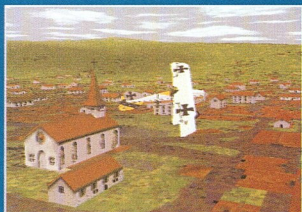


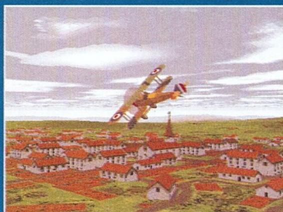
A Vörös Báró győzelmi sorozatát bemutató akta. Saját pilótánk adatait is így tárolja a program.

Rangunk határozza meg, hogy mekkora beleszólásunk lehet szakaszunk irányításába, azaz kezdetben csak „mezei" pilóták leszünk, később azonban akár szakaszparancsnok is válhat a tehetségesebb vadászokból (ekkor már gépünket is kedvünkre kipingálhatjuk). Ugyanígy egyszerű hadnagyként nem változtathatunk a bevetések felépítésén és céljain, magasabb rangban viszont már mindent átvariálhatunk saját elképzeléseink szerint. A Red Baron-ban megismert módon menet közben is kérhetjük áthelyezésünket másik szakaszba, amit többnyire korábbi teljesítményünk alapján bírálnak el (valahogy mindenki a nagy ászok közelében szeretne repülni...). Újdonság a „killboard", amelynek segítségével mindig nyomonkövethetjük, hogy ki, mikor, milyen típusú gépet lőtt le. Minden statisztikánkat – mint ahogy a többiekét is – aprólékosan regisztrálja a program. Ez a részletesség egyébként a program egészére jellemző, kis utánakereséssel szinte minden információt megtudhatunk az első világháború legnagyobb pilótáiról. Ugyancsak az érdekesebb újdonság a „Hírszerzés" menüpont, melyet választva egy rövid filmrészletet láthatunk az éppen aktuális haditechnikai újdonságokról. Ezek a filmrészletek az egész játékon végigkísérnek, így az idő múlásával szinte minden fontosabb eseményt a segítégükkel – no meg persze némi kísérőszöveggel – ismertet a program. A bevezető után most lássuk a program lelkét, a szimulátorrészt.

Füleltünk...

Egyszer 15 percen keresztül mást sem csináltam, mint újra és újra elrepültem a templomtorony mellett, annyira tetszett ahogy a harangszó megváltozott a helyzetemnek megfelelően (nem csupán a hang futott át a bal hangszóróból a jobba, hanem a Doppler-effektus szerint az egésznek a tónusa is megváltozott – ilyet eddig még egyetlen programnál sem hallottam...).





Hatalmas várakozással tekintettem a Red Baron 2 érkezése elé, hiszen az első rész mindmáig a kedvenceim közé tartozik, ráadásul az eddig látottak alapján igencsak kedvező kép alakult ki bennem a készülő játékról. Kipróbálás után aztán - habár a kezdeti pozitív kép nem változott drasztikusan - mégis úgy éreztem, az egyik szemem sír, a másik pedig nevet. Úgy is mondhatnám, nem kellett volna (vagy kellene) sok egy igazi klasszikus születéséhez...

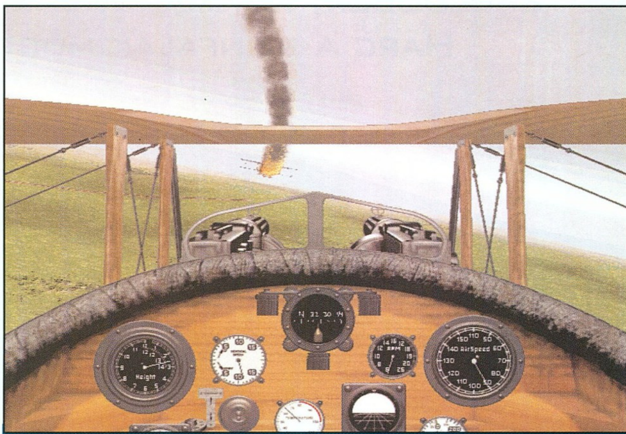
A program részletessége lenyűgöző és ez egyaránt vonatkozik a körítésre, magára a szimulátorrészre, de még a gépkönyvre is. Minden egyes tereptárgy magáért beszél, a méretarányos házak között repkedve igazán érezni a magasságot, a templomtorony pedig egyenesen lenyűgöző a haranggal és a toronyórával. Nagyon fontosnak tartom az olyan apróságokat, mint például a felhők között átszűrődő napsugarak, a lángoló gépekből kiugró pilóták vagy éppen a gépünket érhető rengeteg sérülés kidolgozása (nem ritkán még fél szárnnyal - esetleg merevítők nélkül - is ellavírozhatunk).



A hangok is tökéletesek és most nem csak a szárnyak utánozhatatlanul félelmetes recsegésére gondolok. A megtámadott vasútállomáson vagy repülőtéren visít a sziréna (amíg el nem hallgattatjuk...), a gépekből kiugró pilóták sikoltoznak, a templomban pedig természetesen harangoznak. Ráadásul nem is akárhogy. Egyszóval ez is lenyűgöző. De akkor vajon mi a probléma a Red Baron 2-vel?

Nos, a válasz egyszerűbb, mint gondolnánk - a program ugyanis nem támogat egyetlen gyorsítókártyát sem! Nem mondom, egy P233-as gépen 64Mb RAM-mal nagyon szépen futott még tereptárgyakkal telitűzdelt képernyőn is, ha azonban elkezdődött a csetepaté, nem ritkán szaggatott a játék. Ez pedig manapság már nem elfogadható (igaz, a felbontást és a grafikai részletességet kisebbre is lehet állítani, no de kérem, '98-ban járunk, manapság már nem divat a pixelháború)! Aki mindezt el tudja fogadni, az garantáltan nem fog csalódni a programban. Idővel pedig csak megérkezik hozzá egy apró kis patch...

APT



Jellemző a program kidolgozottságára, hogy minden berepülhető géptípusnak eltérő a műszerfala és a szárnyszerkezete. Megfelelő grafikai részletesség mellett a légcsavar is látható.

A 22 berepülhető vadászgép mind-mind eltérő pilótafülkével és repülési tulajdonságokkal rendelkezik, de nagy általánosságban elmondható, hogy közel sem olyan nehéz őket irányítani, mint ahogy azt utoljára a Flying Corps-ban tapasztalhattuk. Ettől függetlenül persze még nagyon könnyű lezuhanni velük, de legalább nem kell minden pillanatban egy váratlan áteséstől rettegni. A program egyéb részeire jellemző hihetetlenül aprólékos és részletes megvalósítás szerencsére repülés közben is megfigyelhető, hiszen annyi tereptárgyat, járművet, épületet és egyéb kiegészítő „berendezést" fedezhetünk fel a magasból, hogy már a környező vidék bebarangolásával is hosszú órákat képes eltölteni az ember. A vasútállomás végre tényleg vasútállomásnak néz ki, vonatokkal, vágányokkal, épületekkel, őrtornyokkal és lövegállásokkal. Ugyanígy érdemes kiemelni, hogy a front menti falvak házai között is elrepülhetünk, nem beszélve a templomtoronyról, amin még az órát is lehet látni. Az előbbiek persze csak kiragadott példák voltak, a játékba ugyanis tényleg olyan mennyiségű tereptárgy került, ami még manapság, 1998-ban is kiemelkedőnek számít.

A légiharc elég élvezetes, különösen igaz ez a földközeli összecsapásokra, ahol a légelhárító ütegek is lelkesen - és mellesleg igen látványosan - szólnak bele a dolgokba. Ehhez jön még a testre - pontosabban ászra - szabott mesterséges intelligencia, melynek közreműködésével a legsikeresebb pilóták korabeli szokásaik szerint viselkednek (ez különösen tetszett, egyes pilóták ugyanis állandó jelleggel ellenkező irányú fordulóharcba kényszerítettek bele, mint a „mezei" ellenségek). Mindent összevetve tehát igen kellemes szimulátor lett a Red Baron 2, méltó a nagy elődhöz. Látszik rajta, hogy igen sok munkát fektettek az elkészítésébe, és bár igazán egetrengető újdonságokat nem tartalmaz, az első világháború megszállottjainak biztosan nem okoz majd csalódást.

Más vélemény

Sokan azért nem szeretik a modern repülőgépszimulátorokat, mert számukra nem sok élvezetet jelent több kilométer távolságból lerakétázni az ellenséget, vagy csupán a műszerek segítségével repülni. Azt hiszem, a Red Baron II az ilyen játékosoknak készült. A program egy hibától eltekintve kiválóan sikerült. Azt az érzést, amit az ilyen „kávédarálóval" történő repülés jelent, mindenkinek ki kell próbálni. A hangulat, a látvány, a körítés mind-mind jelesre vizsgázott... egy kis (?) probléma van, ami sajnos igen erősen befolyásolja a program értékét a szememben. Ez a probléma pedig az, hogy a program nem támogat semmiféle 3D gyorsítókártyát. Ez természetesen meglátszik a játék teljesítményén is. Egy P233 MMX-en, ha néhány repülőgép van körülöttünk, már érezhetően szaggat. Ha ez a gond nem lenne, akkor a játék valószínűleg nagyobb siker lehetett volna, mint az elődje jópár évvel ezelőtt. Így azonban eléggé savanykás az egész és amíg a Sierra meg nem jelentet hozzá valamilyen patch-et, addig a gyengébb gépek tuljadnosai jobb, ha elkerülik.

Caris

Értékelés 85

Electronic Arts/Dynamix
Hardverigény: gyors
Extrák: multiplayer

Vér mindenütt

Erőszak a számítógépes játékokban

Gondolatébresztő rovatunk azzal a szándékkal készül, hogy a játékleírások és ismertetők között tartalmilag nyújtson egy másfajta szórakozást, és ezzel még változatosabbá tegye az újságot. A Gondolatébresztőben megpróbálunk minél érdekfeszítőbb témákkal előrukkolni, és a felvetett témát nem fogjuk lezárni, hanem nyílt vitafórumra bocsátjuk, ahol elsősorban az olvasók levélben vagy e-mailben elküldött véleményét ütköztetjük.

Rovatindító cikkünk egy mostanában sokat hangoztatott témáról, a számítógépes játékok (a brutalitás irányába történő) eldurvulásáról fog szólni, azzal a nem titkolt szándékkal, hogy kissé megmozgasson és vitára buzdítson benneteket. Reméljük, hogy a következő számban már közreadhatunk egy csokrot a beérkező tiltakozó, vagy éppen helyeslő levelekből.

Bevezető

Quake. Postal. Harvester. Phantasmagoria. Carmageddon. Játékok, melyekről minden játékosnak a vér, az erőszak és a brutalitás jut az eszébe. Erőszak. Olyan fogalom, melyet soha nem emlegettek még annyiszor, mint a XX. században. Fogalom, melyet egyre többször kötnek össze bizonyos számítógépes játékokkal, néha egész játék-műfajokkal. Természetesen nem volt ez mindig így. Érdemes végiggondolni, hogy milyen úton jutott el idáig a mai játékos társadalom.

Egy kis történelem

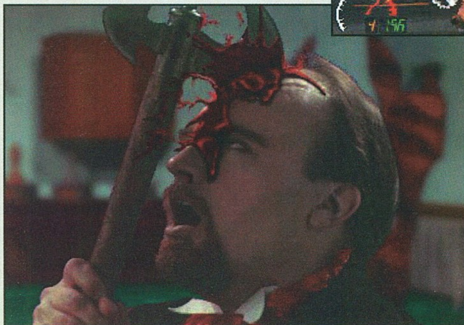
Az erőszakos játékok története nagyjából megegyezik a játékok történetével. Már a legelső szórakoztató szoftverek között is voltak olyanok, melyekben az volt a cél, hogy kis hosszúkás bigyóval lőjünk le kerek bigyókat, s ez is az erőszak egy szerényebb változata. Az is belátható, hogy a kiforrott játék-műfajok között nagyon kevés olyat találunk, melyekből 100%-osan hiányzik az erőszak (talán csak néhány gazdasági szimuláció és sportprogram említhető meg). Tehát ha tetszik, ha nem: erőszakra szükség van (sőt, egyes játéktípusok kifejezetten megkívánják), mert a játék legfőbb célja a győzelem. Győzelem valami fölött, legyen az akár űrlény, akár robot, akár náci tiszt.

Az erőszak megjelenítésének kezdetekben igencsak határt szabott a gépek kezdetleges grafikája. Aztán a külcsín egyre inkább szépült, a sebesség is nőtt, az összhatás pedig egyre élethűbb lett. Ennek köszönhető, hogy felbukkantak olyan játékok, melyek a valós világ felé fordultak. A Pac Man-ból és a Punchy-ból Green Beret és Platoon lett. A dolog valahol itt vett fordulópontot: ezeknek a játékoknak hatalmas sikerük lett, és a kiadók rájöttek, hogy óriási üzlet van az erőszakot favorizáló termékekben, mert az emberek szeretnek az erőszak nézőjévé, mi több, aktív részesévé válni. Ez a felismerés hozta magával a mai mértékkel nézve is agresszív játékokat. Az első ilyen jellegű program a C64-es Libian Commando volt, melyben rengeteg iszlámhitűt kellett hidegre tennünk egy géppisztoly segítségével (mivel a játék nagyon nagy sprite-okkal dolgozott, a megjelenítést kellően részletezhették: a lövések nyomán röpködtek a húscafatok és a vércseppek), a bonus pályákon pedig arab foglyok sorát kellett egyetlen géppisztoly-sorozattal lekaszálni... Innen aztán már a grafika és a hangok tökéletesedésével, majd a digitalizált grafika megjelenésével egyenes út vezetett korunk vérfürdőihez, a Quake-hez, a Phantasmagoriához és a Postalhoz.

1997-98 cudar egy időszak a fentiek szempontjából: minden eddiginél nagyobb szerepet kap a játékokban a kendőzetlen brutalitás. A cégek szinte versenyeznek, hogy minél bizarrabb, morbidabb és véresebb ötlettel álljanak elő (lásd Carmageddon, Postal, vagy a hamarosan megjelenő Flesh Feast). Ez megbocsátható a komolyabb stratégiai játékoknál, mert azokkal úgyis csak az idősebbek fognak játszani (ezért nem volt nagyobb balhé a Myth-ből, bármennyire is véresek a csatajelenetei), de az egyik



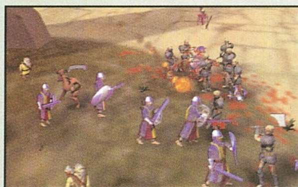
Egy jól elkapott kép a Carmageddonból: a szadista játékos áldozata ezúttal egy járókeretes öreg néni.



A Harvester írói kitettek magukért. A játékban ennél sokkal durvább jelenetekkel is találkozhatunk.



Egy átlagos életkép a Postalból. Az utcán féktelenül folyik a vér...


A Myth-ben sem fukarkodtak a vörös pixelek használatával...

legdivatosabb műfaj, a „3D first person shooter” legújabb tagjai már túlmennek egy bizonyos határon (például a Quake 2, ahol szó szerint vérfolyók folynak).

A veszélyeztetettek,

avagy a probléma pszichológiai oldala

A durva játékok a kisgyerekekre (5-8 év) és a prepubertás-kori tinikre (10-14 év) nézve jelentik a legnagyobb veszélyt, mert ezekben az időszakokban a leginkább befolyásolható a gyermek. Az előbbi korszakban a gyermeki gondolkodás irányul egyre inkább a realitás felé, míg az utóbbiban az intellektuális érés tökéletesedésével párhuzamosan a korai tizenévest érdekelni kezdi a dolgok valódi oka, a szerkezetek működése, a világ rendje. A gyermek tehát ebben az intervallumban alakítja ki első önálló ítéleteit, önmagáról és a világról alkotott képét, ami nagymértékben attól függ, milyen tapasztalatokat szerez az élet különböző területein, és milyen hatások érik ebben a lelkileg igencsak fogékony korban. Éppen ezért veszélyes, ha ebben az időszakban hamis realitáskép alakul ki.

Bő egy évtizeddel ezelőtt egy óvodáskorú kisgyerek halálra késelte az öccsét, mert meg akarta neki mutatni, hogy mit látott egy videofilmben. Spanyolországban pár évvel ezelőtt elemi iskolások okoztak egy másnak életveszélyes sérüléseket egy elfajult szerepjáték-parti hevében. A két történet ugyanarra vezethető vissza: az erőszak hatására hamis valóságkép alakult ki, és ez volt az oka a szomorú eseteknek. Ez a veszély a durva játékok esetében is fennáll. Bár jelenleg nem ismerünk olyan eseteket, melyeknek számítógépes játék lett volna a mozgatórugója, egyre többen tartanak tőle, hogy egyszer majd a híradó hasonló tragédiákról fog tudósítani.

A gyermekpszichológia két elméletet is gyártott a fentiek magyarázatára. Az egyik azt mondja, hogy a látott agresszió növeli a gyerekekben levő feszültséget, míg a másik azt, hogy csökkenti. Az utóbbi szerint az erőszakos jelenetek egy sajátos szelepfunkciót töltenek be. Az első elmélet ezzel szemben azt állítja, hogy az erőszakos cselekmények látványa inkább utánzásra ingerel, és akár hosszabb távon is hathat. Bár a két elmélet között látszólagos ellentmondás van, mindkettő igaz, és szerintem mindenki tud mindkettőre példákat felhozni a hétköznapi életből. (Gondoljunk csak a Quake-partikon előforduló agresszív megnyilvánulásokra, vagy arra a feszültségre, ami egy akciófilm után bennünk marad elfojtva.) A számítógépes játékokra mégis inkább a szelep-elmélet vonatkozik, hiszen a játékos közreműködik a monitoron megjelenő erőszakban. A legvéresebb erőszakcselekményt pedig sokszor épp a játékok pozitív hősei, az „igazság bajnokai” követik el.

Ehhez kapcsolódik még egy fontos megjegyzés: gyermekpszichológusok szerint a digitalizált, teljes valóságában bemutatott erőszak kevesebb romboló hatást okozhat, mint egy rajzfilm-játék brutalitása. Az utóbbi esetben ugyanis fennáll az a nagyon komoly veszély, hogy a gyerekek elbagatellizálják az erőszak fontosságát, hiszen azt látják a monitoron, hogy a rajzolt figurák meghalnak, vagy egyszerűen megszűnnek, esetleg feltámadnak. Ezen elmélet hívei szerint a Postal-beli haldoklók sikolya és a vér látványa ebből a szempontból jobb választás, mint egy Wolfenstein 3D. Lehet vitatkozni...

Van megoldás? Mit hoz a jövő?

Minden eddiginél nagyobb a szülők, tanárok és társadalmi szervezetek összefogása, hogy valamiképpen gátat szabjanak az erőszakhullámnak. Külföldön ennek már megvannak a maguk eredményei, de kis hazánkban is alakul valami hasonló: Hét egyház és nyolcvanegy társadalmi szervezet, óvoda, iskola csatlakozott a Magyarországi Gyermekbarátok Mozgalmának akciójához, mely egyszerre szól a szülőkhöz, a gyerekekhez és a médiatulajdonosokhoz, politikai döntéshozókhoz. Ebben felhívják a szülők és a pedagógusok figyelmét az erőszakra ösztönző tévéműsorok, videofilmek és számítógépes játékok káros hatásaira. A mozgalom egyelőre az X-aktákat támadja teljes gőzzel, de egyre több cikket olvasok a hazai lapokban, melyek a számítógépes játékok ellen uszítanak. A szoftver-kiadók a maguk módján válaszolnak erre: egyre véresebb, egyre durvább játékokat gyártanak, s ezzel lassan, észrevétlenül tágítják a megengedett mozgásterüket. Hiszen elég, ha csak egyetlenegyszer átmegy a cenzúra rostáján egy Postal-szerű program, onnantól kezdve lehet hivatkozni rá, folytatást csinálni, klónozni stb.

Felmérés

A legerőszakosabb játékok (házi közvélemény-kutatás):

1. Postal
2. Harvester
3. Phantasmagoria 1-2
4. Quake 2
5. Carmageddon
6. Myth: The Fallen Lords
7. Quake
8. Duke Nukem 3D
9. Mortal Kombat-ok
10. Blood

Érdekes tények

Angliában a filmek korhatárát megállapító szervezet felügyeli a játékokat is (három kategória létezik: 12, 15, 18 év fölöttieknek). Néha furcsa döntéseket hoznak: A Doom2 15-öst kapott, míg a Rise of the Triads (ahol embereket ölünk és nem szörnyeket) csak 12-est; A Wing Commander 3 szintén 15-ösre volt érdemes, ami a Bullfrog ex-főnöke, Peter Molyneux szerint filmként még 12-est sem kapott volna.

Egy budapesti felmérés szerint, melyet az Országos Kriminológiai és Kriminalisztikai Intézet végzett, 120 kisdiák közül csak néhányan nem ismerték a Doom-ot, pedig csupán tíz százalékuknak volt otthon számítógépe.

Angliában a Carmageddon-t csak úgynevezett zombi verzióban adhatták ki, ahol élőhalottakat kellett elgázolni, akiknek zöld volt a vérük. Az eredeti verziót túl durvának ítélték a derék britek...

Németországban betiltották a Quake 2-t. A hivatalos verzió szerint a Factory pálya véressége miatt, de ne felejtsük el, hogy a németek még mindig haragszanak az idsoft-ra a Wolfenstein miatt...

A Postal a legtöbb országban megkapta a legmagasabb korhatárú kategóriát (Angliában a 18-ast).

A Phantasmagoria 2-t Angliában csak adult shopokban árulhatták, pult alól. Ott rendesen meg is bukott, míg a világ többi részén hatalmas siker lett...

Zárszóul a véleményem

Szerintem igenis reális veszélyei vannak a játékok eldurvulásának, és amikor a Postal-t és a Quake 2 egy-két pályáját megláttam, azt mondtam, hogy ez már nekem is sok. Igenis megértem az angolokat, és igenis drukkolok a magyar szervezeteknek, mert látom a mostani tizenéves generációt, és ha visszagondolok arra az időre, amikor én voltam tini, óriási szakadékot érzek. Ha pedig ez a tendencia megmarad uralkodónak a játékpiacon, már most aggódom majdani gyermekeimért. Azt ugyanis nem hiszem, hogy a szülő minden, a gyerekét ért negatív hatást tud semlegesíteni.

Erőszakos játékok tehát mindig is lesznek. És amíg vannak ilyen jellegű programok, mindig lesz harc is ezek ellen. A témát éppen ezért nyitva hagyjuk, írjátok meg a véleményeteket róla Ti is. A legérdekesebb hozzászólásokat egy következő Gondolatébresztőben közöljük majd. Írjátok meg azt is, hogy milyen témákat látnátok szívesen az újság hasábjain, és azt is, hogy mi a véleményetek a rovatról. Ne felejtsétek: csak rajtatok múlik, hogy mi lesz benne. Viszlát a következő hónapig!

Stöki

Szlengszótár

Frame rate, bug, shareware...

figyelem! A következő cikk nem neked szól, ha régi, rutinos játékosnak, profi PC-snek tartod magad. Ha ez a helyzet, inkább lapozz, semmi újdonságot nem fogsz megtudni az alábbiakból!

Nekünk viszont gondolnunk kell a kezdőkre is, azokra, akik esetleg éppen most vettek PC-t, most ismerkednek a számítógéppel, így a számítógépes játékokkal is. Nekik készült az alábbi cikk, amiben minden varázsszót, misztikusan hangzó kifejezést megmagyarázunk. Az itt olvasható magyarázatok általában nem 100%-osan egzakt, tudományos definíciók lesznek, inkább közérthető megfogalmazásban válaszok arra, amit mindig tudni szerettél volna, de sohasem merted megkérdezni. Tehát mi is az a(z)...

3Dfx, 3D gyorsítókártyák: Olyan hardware eszköz, amit a PC-ben a videokártya mellé kell betenni (egyes - 2D/3D-nek nevezett - típusok helyettesítik a normál videokártyát is.) és a 3 dimenziós grafika megjelenítését segíti. Az ilyen grafikát használó játékok látványosan szebbek és gyorsabbak lesznek egy 3D gyorsító hatására, ha a program támogatja a kártyát.

AI: Artificial intelligence, azaz mesterséges intelligencia (MI). Egy programnak az a részre, ami arról gondoskodik, hogy a játék emberhez hasonlóan reagáljon egyes dolgokra.

Anti-aliasing: Az az eljárás, ami „kisimítja" a görbe vonalak, vagy durva színátmenetek darabosságát, pixelességét. A 3D gyorsítókártyák egyik alapeffektje.

Audio track: Egy CD-ROM lemeznek olyan része, sávja, ami normál audio CD-lejátszóval is meghallgatható zenét tartalmaz.

Béta verzió: „Majdnem kész" állapotban levő játék, már működik, de még lehetnek benne hibák. Az ilyen hibákat szőrik ki a bétateszterek, a játék végső tesztelése során.

Blur: Homályosítás, elmosás. A 3Dfx kártyák egyik alapeffektje. A nagyon pixeles, „szögletes" képeket „elmossa", így szebbek lesznek pl. a nagy magasságból látott tájak egy repülőszimulátorban, vagy a közelről nézett falak egy Quake-szerű játékban.

Bug: Hiba, programhiba.

Cheat: Csalás. Olyan titkos kód, vagy módszer egy játékban, aminek segítségével könnyebben játszhatjuk végig a játékot, pl. egy lövöldözős játékban végtelen mennyiségű lőszert, vagy pajzsot kapunk.

Deathmatch: Olyan több személyes játékforma, ahol a játékosok egymás ellen küzdenek, nem egy csapatban a gép ellen.

Default: alapbeállítás, alapértelmezés.

Demo: Az angol demonstration, azaz bemutatás szó rövidítése. Egy játéknak olyan változata, ami bemutatja, mit tud a játék, lehet vele játszani, de nem teljes verzió (pl. csak az első pálya van benne).

Driver: Meghajtóprogram. Az a program, ami egy-egy hardware eszköz kezeléséért felel.

E3: Electronic Entertainment Expo. Az elektronikus játékok legnagyobb kiállítása, évente rendezik meg tavasszal Amerikában.

ECTS: European Computer Trade Show. A legnagyobb európai számítógépes játékkiállítás. Minden ősszel Londonban rendezik.

Engine: Egy játéknak a központi fontosságú része, ami az egyes objektumok megjelenítéséért, és mozgatásáért felelős. Bizonyos típusú játékoknál (repülőszimulátor, „first person shooter") szinte ez a játék „lelke", csak rá kell „aggatni" a grafikai elemeket, és kész is a játék. Ezért a jobb, nagysikerű engine-ek licenszét áruba is szokták bocsátani, pl. a Quake-engine felhasználásával legalább 8-10 játék készült.

First person shooter, „emberszimulátor": Olyan lövöldözős játék, ahol a játékteret a főhős szemszögéből nézzük, hősünkből csak a fegyvert tartó kezet látva.

FMV, full motion video: teljes - vagy majdnem teljes - képernyős digitalizált filmjelenet.

Frame rate, FPS: Képismétlési frekvencia. Azt mutatja meg, hogy másodpercenként hány állóképet látunk a monitoron. 20 frame/sec körüli értéket szemünk már folyamatos mozgásnak érzékel, ez alatt a mozgás darabos, „rángat" a kép. A TV készülékek 25 illetve 30 FPS értéket használnak (PAL, illetve NTSC szabvány)

Freeware: Teljesen ingyenesen használható és szabadon terjeszthető, másolható program.

High Color: Más néven 16 bites, vagy 65K színmélység. Egy ilyen színmélységű képernyőn egyszerre maximum 65535 különböző szín jeleníthető meg.

Interactive movie: Egy olyan játékstílus, ahol tulajdonképpen egy film pereg a szemeink előtt, amibe néha beleszólhatunk, és döntéseinktől függően alakul a történet.

Intro: Az angol introduction, azaz bevezetés szó rövidítése. Általában a játék kerettörténetét, előzményeit bemutató animációt, a játék „bevezető képsorait" hívják így.

Klón: Másolat, koppintás, ötletlopás. Ha egy játék feltűnően hasonlít pl. a Command & Conquer-re, és semmi újdonságot nem hoz ahhoz képest, megvetően C&C-klónnak nevezzük.

LAN: Local Area Network, azaz helyi hálózat, olyan hálózatba kötött gépek, amelyek fizikailag egy helységben, vagy egy épületben vannak.

Lens flare: A 3Dfx-es programok által előszeretettel használt igen látványos fényeffekt. Azt szimulálja, mikor a fényképezőgép, vagy kamera lencséjén megcsillan a napfény.

MIDI: Az elektronikus zenegépek, szintetizátorok, és a PC közös szabványosított rendszere hangszerek hangjainak rögzítésére, tárolására. Megfelelő hangkártyával, és programmal a MIDI segítségével PC-n is HIFI minőségben szólalhatnak meg az egyes hangszerek.

Modem: Az a szerkentyű, aminek segítségével számítógépünket egy normál telefonvonalon keresztül az internethez vagy másik számítógéphez csatlakoztathatjuk.

Motion capture: Olyan technika, melynek során egy valódi élő ember mozgását modellezik le, és ezt használják egy játék szereplőinek minél élethőbb mozgásának kialakításakor.

Movie: filmszerű animáció, mozi.

Multiplayer: Többszemélyes játék, általában több számítógép összekötésével.

Patch: Javító vagy kiegészítő program egy játékhoz. Egy patch-et lefuttatva, az kijavítja a játékban esetleg bennmaradt hibákat, vagy új szolgáltatásokat ad a játéknak (pl. 3Dfx-támogatás).

Pixel: A képernyő egyetlen képpontja, a monitoron látható kép ilyen pontokból épül fel. Akkor „pixeles" valami, ha ezek a képpontok nagyon elütnek egymástól, túl nagyok, darabosak.

Poligon: Eredeti jelentése: sokszög, két dimeziós objektum. Egy három dimenziós objektum a monitoron rengeteg háromszögből épül fel. Egy ilyen háromszög egy poligon.

Real-time: Valós idejű, nem előre tervezett, kiszámolt.

Real-time és körökre osztott stratégiai játék: A stratégiai játékoknak alapvetően két fajtája van. Az első a körökre osztott, itt gyakorlatilag végtelen ideig gondolkodhatunk minden egyes lépésünk előtt, a saját körünkben, majd ha mindent szépen elterveztünk, átadjuk a másik játékosnak a vezérlést, az ő köre jön. A reflexek, a gondolkodás gyorsasága nem számít, egymás körében nem tudnak cselekedni a játékosok. Real-time stratégiánál folyamatosan zajlik az akció, ha kiadunk egy utasítást, azt azonnal végrehajtják, a gyors reakciók, villámsebes alkalmazkodás az új helyzetekhez legalább annyit számít, mint a stratégiai érzék.

Rolling demo: olyan demo, amivel nem lehet játszani, csak egy animáció, ami azt mutatja, amint éppen valaki játszik a játékkal.

RPG, Role Playing Game, szerepjáték: Egyfajta társasjáték, melyben a játékos vagy játékosok egy történet főszereplőit alakítják. A játékvezető meséli a történetet, a játékosok pedig gyakorlatilag bármit megtehetnek, amit az (általában roppant bonyolult) szabályrendszer megenged – számítógépen természetesen a program veszi át a játékvezető szerepét.

Scenario, campaign: Egy stratégiai programban logikusan egymás után következő, egymáshoz kapcsolódó pályák sorozata.

Screenshot: Képernyőfotó, játékból „kiszedett" kép. Ilyenek pl. a cikkek melletti képek.

Serial link: Két PC összekötésének legegyszerűbb módja egy soros porti kábelen keresztül.

Shareware: Szabadon terjeszthető és másolható program, de a készítő a program tartós használatáért regisztrációs díjat kér. Ez általában egy jelképes összeg szokott lenni, a fizetés pedig önkéntes alapon történik.

Sprite: Olyan kétdimenziós objektum, ami a kép többi részétől, és a háttértől függetlenül mozog.

Swappelni: A Windows képes a winchester-t is memóriaként használni, ha nincs elég RAM a gépünkben. Mivel a winchester sokkal lassabb a RAM-nál, ezért, ha memória helyett a winchesterhez kell nyúlni, ez lelassítja a program futását. Ezt a winchesterről való töltögetést hívják swappelésnek.

Textúra: Mintázat, felület, az a „bőr", amit egy vektoros objektumra, helyeznek rá, mint egy vázra. Pl. egy kocka esetében a kocka élei a vektorok, a kocka oldalainak felülete pedig a ráfeszített textúra.

True Color: 24 bites színmélység. A képernyőn egyszerre maximum 16,7 millió különböző szín látható. Ez több, mint amennyi árnyalatot az emberi szem képes megkülönböztetni, ezért az elnevezés.

Tryout, kipróbálási verzió: Egy programnak olyan verziója, ami mindent tud, amit a teljes, csak menteni/nyomtatni nem. Játékoknál nem túl elterjedt, inkább felhasználói programoknál találkozhatunk ilyennel.

Tutorial: A játéknak az a része, ami a játékost megtanítja a program kezelésére, a játék irányítására.

Utility: Felhasználói prgram.

VGA, SVGA: (Super) Video Graphics Array. A PC-k szabványos grafikus megjelenítési formái. A VGA 640×480 pixeles felbontást tud adni 256 színben, az SVGA pedig 800×600-at vagy 1024×768-at 65536 vagy 16,7 millió színnel.

ender.edge: lám, mire jó a rocket jump!!!

A rocket jump

Saját tüzünk szárnyain

Üdv! Mielőtt belevágnánk a dolgok közepébe, két kiegészítést kell tennem az eddigiekkel kapcsolatban. Az egyik, hogy az idsoftware nem vette meg a ReaperBot kiadási jogait, ez a Zed 98/2-ben, a Quake2 cikkben tévesen jelent meg. Valamint lehet, hogy nem volt egyértelmű az első Deathmatch rovatban, hogy ha az SV_AIM konzolparancs után 1-et írunk, akkor lő oda, ahova célkereszt mutat.

Mostani témánk a sokak által (még most is) misztikusnak gondolt rocket jump lesz. Ez nem jelent mást, minthogy az ugrástávolságunkat egy rakéta tolóerejével többszörözzük meg. A jól megírt Quake engine-t dicséri, hogy az idsoft-os fiúk a program írásakor nem gondoltak erre, nem tervezték be, hogy ilyesmire is képesek lehetnek a játékosok. Ez nagyon sok új lehetőséget teremt, gondoljunk csak a már említett Zed 98/2-es CD-n lévő Quake done Quick demóra. Enélkül a mozgássorozat nélkül sokkal hosszabb ideig tartott volna a végigjátszás.

Rátérve a végrehajtásra, a rocket jumpról elmondható, hogy csak akkor sikerül ideálisan, ha MINDEN lehetséges eszközzel törekszünk rá. Mivel a Quake fizikája más, mint a való világé, ez a következőket jelenti:

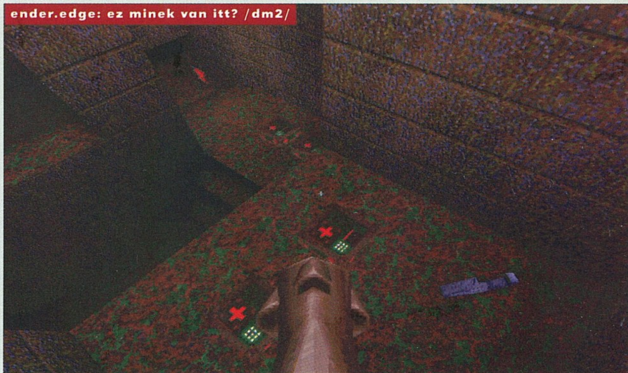
- Ha nemcsak felfelé akarunk közlekedni, akkor egy nagyon kicsi nekifutás szükséges.
- A nekifutás után az egérrel (mert megfelelően csak egérrel tudjuk ezt végrehajtani) nézzünk TELJESEN magunk elé.
- Nyomjuk le EGYSZERRE a lövés és az ugrás gombokat (természetesen már rakéta legyen a kezünkben...).
- Amilyen gyorsan csak tudunk, nézzünk fel újra. Ne teljesen előre, hanem körülbelül 10-20 fokkal feljebb a vízszintnél.
- Az egész művelet közben nyomjuk a az iránygombot (ami esetünkben az előre). Ugyanis a Quake-ben nemcsak a vízben, hanem a levegőben is tudunk úszni, ezzel is növeljük a távolságot, ahova eljuthatunk. Az előrenézésre is ezért volt szükség, hiszen mindig oda úszunk, ahova nézünk.

Ha a fentieket pontosan végrehajtottuk, akkor az indulási helytől a lehető legtávolabb jutunk el, amennyire az rocket jump-pal lehetséges. (Vigyázzunk a fejbeveréssel, először lehetőleg sima terepen gyakoroljunk, például a dm3 pályán kint az udvaron. Az a legbiztosabb, ha indítotok egy single playert, majd a MAP DM3 paranccsal ugrotok ide. Így be tudjátok kapcsolni a GOD módot, és mindenki kényekedvére, sebződés nélkül gyakorolhat.)

A dolgot természetesen lehet az igényekhez igazítani, ebben legnagyobb segítségünkre az van, hogy az egész rocket jump nem más, mint a levegőben való úszás. Tehát, ha egy adott helyre szeretnénk eljutni, akkor ne csak egyszerűen felnézzünk, hanem pontosan oda célozzunk az egerünkkel, ahova menni akarunk (az előre gombot ne engedjük el!). Ha hídra szeretnénk felugrani, akkor ha a levegőben a híd fölé érünk, engedjük el az előre gombot, és nézzünk le az egérrel. Ellenkező esetben túlugrunk a rámpán, és ez heveny jelzősszerkezet-kombinálási rohamot válthat ki.

Akinek már mennek a fenti dolgok, az megpróbálkozhat a hátrafelé ugrással is. Ebben az esetben nem kell teljesen lenézni az egérrel, elég csak olyan 45 fokos szögben a talaj felé fordulni. Nem változtatva az egér pozícióján repüljünk, arra vigyázva, hogy a hátrafele gombot folyamatosan nyomjuk. Egy apróság: lejtőn lefelé nem működik a dolog, csak nagyon kicsit tudunk elugrani (ez szintén a más fizikai jellemzőkből fakad).

Természetesen további cifrázásra is van lehetőség, ez az úgynevezett *grenade jump*. Itt arról van szó, hogy egy gránát eldobása után nekifutásból pont akkor érünk fölé, amikor robban. Pontosan ebben a pillanatban megnyomva az ugrás gombot szintén elég messzire el tudunk jutni. Ha ebben a pillanatban egy rocket jumpot is csinálunk, akkor kb. másfélszer olyan messzire jutunk, mint ha csak az egyiket (rj vagy gj) csinálnánk. Figyelem, a grenade jump-os rész szigorúan csak azoknak szól, akiknek a rocket jump már nagyon megy,


ender.edge: ez minek van itt? /dm2/

Helyreigazítás

Múlt havi számunkban sajnálatos nyomdahiba került a Quakfény eredményeit összesítő táblázatunkba: a *Free for all* kategória győztese **ACE/SDGN**.

Ezúton is gratulálunk és elnézést kérünk a hibáért.

nem kell elkeseredni, ha elsőre (vagy esetleg századikra) nem fog sikerülni.

A sebződés: ha mindent megfelelően csinálunk, akkor egy 200/100-as ember körülbelül 40 páncélt és 9 életerőpontot veszít. Ugyanez páncél nélkül 40-50 életerőnyi sebzést von maga után.

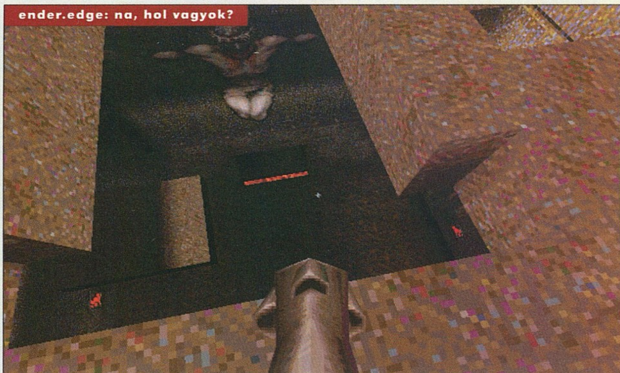
A dolgot meg lehet fejelni természetesen quad-dal is, de ezzel legyünk NAGYON óvatosak, csak akkor használjuk, ha muszáj, akkor is csak 200/100-on. Így egészen extrém eredményeket is elérhetünk, pl. a DM4-en ki tudunk ugrani a nagy lávából úgy, hogy felugrunk oda, ahol a quad-ot felszedtük. Ha a hídról ugrunk, akkor könnyen beverhetjük a fejünket a 2.(!) emeleti plafonba (és az is sebez rajtunk egy keveset... Mókás, nem?).

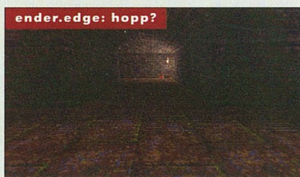
Különösen a dm2 lehet nagy problémánk, hogy hogyan ugorjunk ki mély lávákból, ha olyan sok az életerőnk, hogy utána tudnánk folytatni a harcot. Ebben a titok az, hogy nem a láva aljáról kell elrugaszkodnunk. Ússzunk teljesen a veremnek ahhoz a falához, amerre ki akarunk ugrani. Nézzünk le, amennyire csak tudunk. Mivel a Quake-ben nem lehet 90 fokkal a föld felé fordulni, ezért ekkor nem lefelé, hanem a verem fala felé nézünk. Na, most kell rocket jumpolni... Azért nem árt a dolgot előtte egy kicsit GOD módban gyakorolni... Természetesen ez így elméletben nagyon szép meg jó, a gondok akkor kezdődnek, amikor a fentieket megpróbáljuk a gyakorlatban is, társaink ellen hasznosítani. Ugyanis a teljes lenézés nem teljesen jön össze, vagy csak egy negyed centi hiányzik, hogy felugorjunk a kétszázas páncélhoz. Hát igen, a rocket jump legnagyobb problémája az, hogy mi van, ha nem sikerül elsőre. Sebződtünk is, az áhított célt sem értük el, esetleg egy olyan helyre kerültünk, ahova egyáltalán nem is akartunk. No igen, de itt is van a kínálkozó megoldás: írjunk egy bind-ot! Erre többféle megoldás is lehetséges, én a következőt használom:

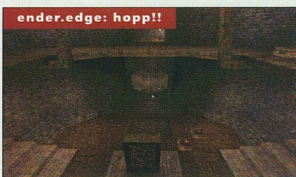
bind shift "impulse 7; cl_pitchspeed 9999 ; +lookdown ; wait ; +attack ; +jump ; wait ; cl_pitchspeed 700 ; -attack ; -jump ; -lookdown ; +lookup ; wait ; wait ; wait ; wait ; -lookup ; cl_pitchspeed 150"

Tehát: elővesszük a rakétavetőt ; a fel-lenézés gyorsaságát nagyon felgyorsítjuk ; lenézünk ; lövünk és ugrunk ; abbahagyjuk a lövést ; felnézünk, körülbelül előre ; visszaállítjuk a fel-lenézés gyorsaságát.

Ez a bind értelemszerűen csak az előreugrásnál használható, hátrafele, mint írtam, más metódust kell követni. Szerencsére a hátastugrás sokkal könnyebb, az valószínűleg menni fog bind nélkül is. Felsorolok néhány helyet, a deathmatch pályákra koncentrálva, hogy a rocket jump hol használható nagyon előnyösen.







DM2

Annál a gombnál, amit a 200/200-hoz kell megnyomni, könnyen felugorhatunk, ezáltal nagymértékben lerövidítve az utat. Így attól sem kell félnünk, hogy valaki időközben elorozza a cuccot. Egy dologra kell csak vigyáznunk: nehogy Jézus fejében elakadjunk (komoly!). Gondolom, mondanom sem kell, hogy a quad is nagyon könnyen megszerezhető. A víz felől jöjjünk fel a lépcsőn, és a lépcső tetejéről ugorjunk.

DM3

Ideális hely a rocket + grenade jump gyakorlására az udvar, ahol a penta van. Álljunk merőlegesen az ablak alá, és nézzünk fel teljesen. Dobjunk fel egy gránátot, majd váltsunk rakétavetőre, és hátráljunk egy kicsit. Aztán előre, és egy rocket jump! Ha jól időzítettünk, akkor be tudunk ugrani az ablakon. Szerintem ez a legideálisabb hely ennek gyakorlására, elég könnyű időzíteni a dolgokat. Mivel a gránát - elvileg - mindig ugyanazt az utat járja be, ezért negyedik-ötödik próbálkozásra meg tudjuk tippelni, hogy mikor kell elindulnunk. A víznél előnyös lehet, ha a lenti hídról felugrunk a rámpára. NAGYON jól tud jönni, ha a kis udvarról fel tudunk jutni a quad-hoz vagy a láthatatlansághoz, nem kell mást tennünk, mint a kis dombocskáról elugrani, lehetőleg akkor, amikor pont a tetején vagyunk. A labirintusnál, ahol a +100-as életerő van, nem kell körbemennünk, közvetlenül is feljuthatunk oda.

DM4

Itt szinte tobzódunk a lehetőségekben. Ravasz trükk, ha a 200-as páncél felvétele után nem megyünk ki a teleporton, hanem felugrunk az átvezető rámpára, és onnan jövünk ki. Nagy meglepetések szoktak ebből adódni... Ha a +100/rakétavetős szobában jelenünk meg, akkor nem kell elmennünk a teleportig, hanem a mély láva felett átvezető hídról odarepülhetünk a 100-as páncélhoz és a hajszárítóhoz. Innen még egy ugrás (a páncélt ne felejtsük el felvenni!) és már fenn is vagyunk a 150/200-as szobába bevezető úton.

DM5

Szinte az egész pálya kétszintes, a rocket jump segítségével könnyen közlekedhetünk az egyes szintek között. Elég nagy probléma sajnos, hogy ehhez a támogatást mindössze egy darab 150-es páncél nyújtja.

DM6

A hiedelmekkel ellentétben, ki lehet ugrani a hajszárító kamrájából. Ha oda bemegyünk, akkor elég nagy esélyünk van rá, hogy valaki kint vár a teleport végállomásánál. Egy könnyed ugrással kellemetlen perceket szerezhetünk neki... Egy valamire vigyázzunk: az ajtó nyitva legyen! Sok meccs múlott már a következő ugráson: ahogy szaladunk alulról, a rakétavető felől a piros páncélhoz, ne menjünk körbe, esetleg előnyt adva ellenfelünknek, hanem elegánsan repüljünk csak rá a páncélra. Előtte nem árt egy rakétát ereszteni a fenti rámpára. Ha valakit eltalálunk, akkor úgy is jó, ha meg nem, akkor legalább megretten, és mi nyugodtan felmehetünk a páncélhoz.

Ez természetesen nem az összes lehetőség, csak az általam legfontosabbnak tartottak. A következő ZED-ig gyakoroljatok!

ender.edge



Levelezés

Főszerepben: az olvasók és Zed

Jani (G.)

Köszi a dicsérő szavakat.

Örülnék, ha írnátok valamicskét a Diablo II-ről.

Ezen ne múljék...

Horváth Betti

Mi az a FAQ???

Frequently aksed questions, azaz gyakran feltett kérdések. A FAQ file-okban előre megválaszolják a leggyakrabban felmerülő kérdéseket, ezért érdemes elolvasni.

A Quake 2-vel hogyan lehet fölmenni az internetre, ugyanis nekem az IP címekre azt írja ki, hogy wrong...(Már a szinglit nagyon unom.)

Hivatalos magyar Quake 2 szerverről nem tudok, de a www.platenquake.com/ /servers címen találsz leírást a külföldi szerverekről. Ezek között talán a legnépszerűbb a satan.idsoftware.com.

Előre is köszi.

Igazán nincs mit.

Szia majd még írok.

OK, akkor én is.

Zoli

Szerintem a legjobb játékokról részletesebben is írhatnátok. Pl: Total Annihilation, F22 ADF, Apache Longbow 2 stb.

Készülgetnek szorgalmasan a hosszabb cikkek, a következő számban (valószínűleg) pont egy Total Annihilation lesz, de előbb-utóbb a többire is sort keríthetünk.

Lehetne egy kicsivel több hardver hír. Foglalkozhatnátok például a 3D gyosító kártyákkal.

Nem kezdek bele ismét abba a merengésbe, hogy az olvasótábor egy része több hardver hírt szeretne, a másik fele meg nem. Hardver hírek vannak és lesznek. 3D gyorsító kártyákról pedig már a márciusi és az áprilisi számban is olvashattok.

Leírhatnátok a játékok internetes címét.

OK.

Én azért nem szeretek egy cd-s újságot megrendelni, mert félek, hogy az újságban lévő cd-t eltörik a postások. Mit tudtok ennek érdekében tenni? Ha tudsz valami bíztató választ adni, akkor én is előfizetek a ZED-re!

A szerkesztőségbe bármikor (10 és este 6 között) bejöhetsz az újságodért. Cím: XI. Diószegi utca 39/c. 1. emelet 151.

A program tesztelőknek lehetnének e-mail címei. Ha valami kérdés felmerülne, akkor tudnánk nekik írni.

Az egyes cikkíróknak a <cikkíró neve>@zed.hu-ra írhatsz levelet, ahogy nekem a zed@zed.hu-ra.

Eddie bátyó

Hoppá! Nem vagy rokona véletlenül Col. Zednek a Z-ből?

De. Bár nagyon távoli.

Az újságkészítésbe zöldfülűként fogtatok bele, vagy vannak köztetek bizonyos mennyiségű tapasztalattal rendelkező személyek? Igaz, ami igaz, egy-két művésznév mintha ismerős lenne. Esetleg amolyan közös vállalkozásról lenne szó? Tulajdonképpen nem számít, csak érdekel.

Ahogy itt körbenézek, egy-két ember kivételével mindenkinek van több-kevesebb tapasztalata az újságírásban.

Aztán meg mit olvasok a levrovban? Kis Gettó újra rajzol? Téged is ő vetett papírra (mondom lemaradtam az első számról)?

Úgy bizony. Az újságban látható rajzok Getto munkái.

Nagyon is egyet tudok érteni Geoffrey-val: a közönség szomjazik a Művész alkotásaira!

Húúú, ettől aztán hízik a mája.

Azzal már vitába szállnék, hogy a levelezést CoVboy bonyolítsa. Félreértés ne essék: az 576-ot mindig a levelezésnél kezdem (a Covot anno szintén), de ez egy másik újság. Különben is, a hölgyeket jobban csípom, mint a tehenészlegényeket. Hiába, én már csak ilyen maradi vagyok.

Nos, kívánságod teljesül. CoVboy-t az Ő lapjában olvashatod, engem meg itt. Téma lezárva.

Egy kissé személyes. Neked az AOE-ben nem szoktak időnként összeakadni a gyalogos egységeid? Én a hajamat szoktam tépni, amikor 4-5 phalanx nekiáll breakelni. No de ettől eltekintve tényleg nem rossz a program.

Előfordul. Engem azzal tudnak felhúzni, amikor egy összekapcsolt csapatot leállítok egy helyre, de olyan messze állnak meg egymástól, mintha utálnák egymást. Csöppnyit sem érdekli őket, hogy szeretnék egy másik csapatot is melléjük állítani, és nem bánnám, ha látnám, hogy ki hova tartozik. De egyesével odébb lehet zavarni a kis katonákat, így aztán nem fosztom meg az AOE-t a Zed kedvence címtől.

Annyit még: epekedve várom, az újabb találkozást veled a 3. számban...

Remélem, nem okozott csalódást és sokat találkozunk még, talán írsz is.

Balázs Péter

Valamit nem értek a kreditkártyával kapcsolatban, ez a levásárlás nem elég tiszta számomra. Ez 6589Ft, tényleg ennyiért lehet vásárolni? Mi van, ha ennyibe kerül egy program? Szó nélkül odaadják?

Ez a levásárlás úgy megy, hogy ha meg akarsz venni egy játékot, akkor nem a teljes árát kell kifizetni, hanem kevesebbet. És ha több játékot veszel, akkor többször kapsz kedvezményt, egészen addig, amíg az engedmények el nem érik a 6589 forintot.

Draven

Hi Z! (Most már maradok megszokásból ennél a becenévnél.) Én vagyok az megint. Az ifjú „művész", aki beküldte nektek azt a draven image-t.

Figyelitek? Az első visszaeső!

Visszatérve a múltkori levelemhez...Most azért írom, mert egy szívességet szeretnék kérni. Azt a képet azért küldtem, hogy végre halljam (lássam) a véleményét egy emberkének, aki ért is a dolgokhoz és már elég sok ilyesmit látott. A válaszod alapján gondolom tetszett valamennyire, ezért megkérnélek rá, hogy jelentesd meg vagy a levrovban, vagy akárhol a site-om címét, ami többek közt ilyen rajzokat tartalmaz. Előre is köszönöm. A site címe:

Íme. Srácok! Draven igen szép képeket rajzol, érdemes megnézni.

Gulyás Gábor

Örömmel olvastam, hogy van a ZED-re éves előfizetési akció. A problémám viszont

az, hogy ha postán külditek, akkor én nem fogom megkapni, nálunk még az ingyenes reklám újságok is eltűnnek a ládából. Ezért érdeklődöm, van-e olyan lehetőség, hogy előfizetek és érte megyek valahova?

Téged is várunk a szerkesztőségbe.

Pepe

Szerintem kár volna oldalakat pazarolni hardver hírekre. Ha csak egy dologra koncentrál az ember, akkor az általában jobban sikerül. Tudom, hogy az olvasó óhaja számotokra parancs, de hidd el, maradunk épp elegen, akiknek csak egy szuper „gamés" magazin kell.

A vita folytatódik. Azért ezt a pár oldal hardvert remélem, megtűritek.

Az előfizetési akciót nem lehetne meghosszabbítani? Le vagyok gatyásodva!

Mély együttérzésem, de majd drukkolok Neked.

Visky Máté

Szia Zed. Az az igazság, hogy nem igazán tudom, hogyan szólítsalak, végül is te lány vagy én meg csávó :), szóval jó lenne majd a közeljövőben tisztáznád.

Mondjuk szólítsál Zednek, az egyszerűség kedvéért.

A játékleírások elég jók és nagyon tetszenek és nem azért, mert x írta, hanem azért mert y és z is elmondja a véleményét így öszetettebb képet kapunk. Szerintem lehetőséget kéne adni arra, hogy az olvasók is megírják a véleményüket egy játékról és az felkerülne a CD-re.

Az ötlet nem rossz, már mi is gondoltunk rá. A módszer a következő: ha meg akarod osztani másokkal egy játékról alkotott váleményed, azt írd meg, és az a következő CD-re felkerül.

A játékleírásokkal kapcsolatba: szép a gépigény leírás, de legalább még annyit tegyetek hozzá, hogy mennyi szabad hely kell, ez néha fontos lehet. Esetleg még a játék kiadójának web címét is megadhatnátok. Ezen az apróságon már nem igazán múlik semmi.

OK. A többi ötletedet is elolvastam és továbbítom az illetékeseknek.

Hernád Tamás (Thomas)

Megvettem a második számotokat is. Nem csalódtam a lapban, csak egy kis hibát követtetek el a levrovban. Összecseréltétek a levelemet egy másik levéllel és most azt a levelet fémjelezi becses nevem, de sebaj ez még nem főbenjáró bűn.

Bocsi.

Remélem, berakjátok a levelemet a csevegőbe.

Egyelőre csak a levelezésbe.

Üdv a ZED szerkesztőségének és ha bekerülök a levrovba, akkor üdv minden hű ZED olvasónak.

Plangár Levente (Liquid)

Magamról talán annyi elég, hogy Plangár Leventének hívnak, 27 éves vagyok és az utóbbi 7 évben sokat - legalábbis a barátnőm szerint - "kvarcolok" a monitor előtt...

Szegény lányka...

Ezt a korongot azért állítottam össze, mert talán sikerül néhány dologban a segítségetekre lennem, igaz, egyáltalán nem biztos, hogy szükségetek van rá.

Hogy mindenki értse: Liquid egy CD-t küldött be, amit maga állított össze. Nagyon szép, színvonalas. Gratulálok.

Fliegauf Mihály, Budapest

Klasszikus zenét küldött nekünk. Draven képeket. Mindkettőjüknek köszönet érte. Ha mások is vannak, akik első műveiket szeretnék a nagyvilág elé tárni, de nem tudják, hol, a számukra írhatnánk ki versenyeket, és a színvonalas alkotások helyet kaphatnának a ZED CD-n és/vagy a home page-en.

Szilágyi Zalán, Felsőzsolca

Szerinted melyik az a hardver konfiguráció, amelyiken mindegyik játék maximális felbontásban fut és megfizethető?

A válasz több szempontból is nehéz. Ha nem is napról napra, de hétről hétre változik, hogy mi az a konfiguráció, amin a legújabb játékok is remekül futnak. És ez a gép biztos, hogy nem az, amit egy átlagos vásárló megfizethetőnek nevez.

gr. Zénó, Márkó

Kipróbáltam a Tomb Raider II-ről küldött leírásodat és jó, így is meg lehet csinálni a pályát.

A többi pálya leírása viszont egész jó lett, egy-két láda sört kiutalhattok az elkövetőnek (ha nem szereti, akkor nem).

Nem hiszem, hogy nem szereti...

Damien Forrestal A pokol kapui (Doom) című könyvének második részét hajtom mindenütt. Ha tudsz segíteni, azt megköszönném.

Nekem meg pont az első rész nincs meg... Néha lehet látni utcai könyvárusoknál (vagy ahogy egy ismerősöm nevezi: könyvbögrecsárdákban). Megkérdezheted a kiadónál is, hogy tudnak-e segíteni. Én annyit tudok tenni, hogy ideírom: egy Doom 2 könyv kerestetik. Ha valakinek van, de nem kell neki, akkor szóljon.

Zed
zed@zed.hu



Netböngésző

Érdekességek az internetről

K is hazánkban is napról-napra népszerűbb lesz az internet, vagy röviden csak a „net". Egyre többen töltik éjszakájukat a világhálón, hogy utána másnap begyulladt szemekkel hunyoroghassanak. Azoknak szeretnénk segíteni néhány érdekes hely bemutatásával, akik még csak most fedezik fel a hálózatot.

Ebben a számunkban sokat foglalkoztunk az Ultima sorozattal. Ennek a szériának rengeteg rajongója van, akik még egy szervezetet is alapítottak (ennek a tömörülésnek jómagam is oszlopos tagja vagyok), Ultima Dragons néven. A csoport honlapján *(http://www.udic.org)* rengeteg érdekes dolgot találhatunk az különböző Ultima játékokhoz, többek között térképeket, leírásokat, segítségeket és még sok érdekes információt. Még két ultimás site-ot szeretnék ajánlani, az első a ***(http://www.winter-rain.net/~micro/)*** címen található.



Itt sok-sok patch található az Ultimákhoz, többek között az Ultima 2. hibáját kijavító is. A másik egy igen érdekes hely, a Bard's Library ***(http://www.surfing.net/ultima/bardidx.html)***, ahol az eddigi összes Ultima játék zenéje található meg MIDI formátumban! Érdemes közülük csemegézni.

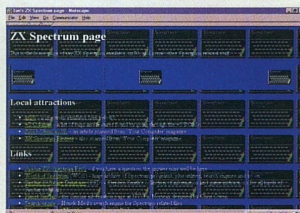
Aki még nem temette el magában teljesen a magyar focit, annak két site-ot szeretnék a figyelmébe ajánlani. Mindig tudtuk, milyen megerőltető lehet az, ha le kell menni az utcára egy sportújságért, hogy megtudjuk a legfrissebb eredményeket. A hozzám hasonló net-őrülteknek már el sem kell



hagyniuk a karosszéket, elég, ha felkeresik a Nemzeti Sport ***(http://nsport.westel900.net/)*** web-oldalát. Itt mindig az újság aktuális számát találhatjuk. Az sem elhanyagolható, hogy úgy éjfél körül már a másnapi kiadás olvasható!

A másik sport-site, a FIFA hivatalos honlapja ***(http://www.fifa.com/index.html)***. Ez egy gyönyörűen megtervezett web-oldal, ahol a legfrissebb, a labdarúgással kapcsolatos információk, hírek, ranglisták találhatók. Egy jótanács! Ne nézzük meg a magyar válogatott helyzetét ezeken a ranglistákon ☺.

Akik nem most kezdték a számítógépezést, hanem mondjuk úgy 10-12 évvel ezelőtt, azoknak a Spectrum név igen sokat jelent. Szerencsére a PC-n sem kell nélkülöznünk kedvenc gépünket, elég ha ellátogatunk Ian ZX Spectrum oldalára ***(http://www.comlab.ox.ac.uk/oucl/users/ian.collier/Spectrum/index.html)***, ahol többek között



letölthetjük az emulátort és rengeteg – ha nem az összes - Spectrum programot. Az azt hiszem elég, hogy én, az ős-Spectrumos sem tudtam egy olyan játékot sem megnevezni, ami ne lett volna itt meg.

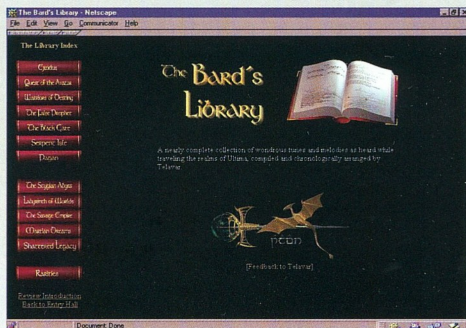
Aki szereti az állatokat, annak figyelmébe ajánlom a bronxi állatkert honlapját ***(http://www.bronxzoo.com)***. Itt a különböző állatokról találhatunk képeket, információkat viselkedésükről, szokásaikról.

Végül egy olyan site-ot szeretnék bemutatni, amelynek ismerete minden Magic the Gathering játékos számára alapkövetelmény. A Magic Dojo-ban ***(http://www.thedojo.com)*** megtalálhatjuk a legfrissebb paklikat, versenyeredményeket, híreket. Külön figyelmet érdemel a „Decks to Beat" rész, amelyben az aktuális, versenydomináns paklik listáját lehet elolvasni (és utána kipróbálni).

Caris
(caris@zed.hu)



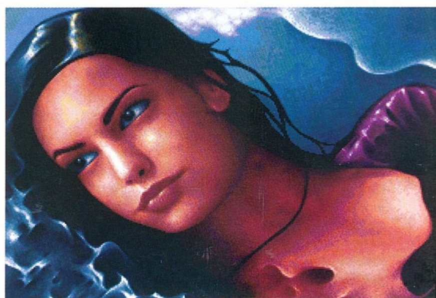




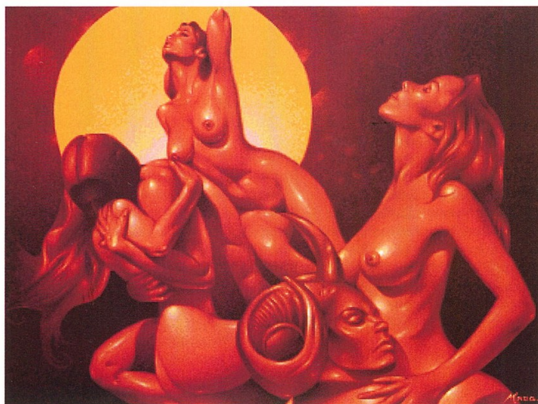




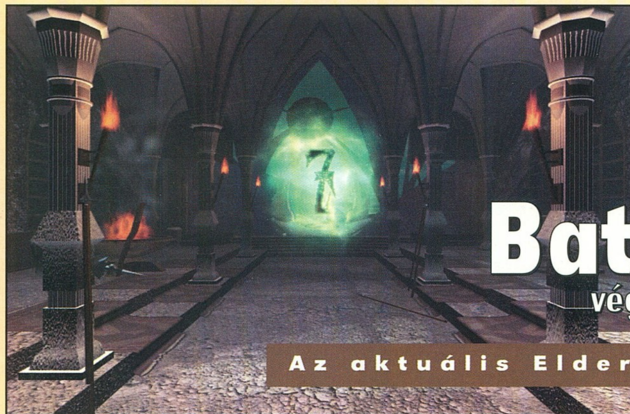




69. oldal







Battlespire

végigjátszás

Az aktuális Elder Scrolls kaland

A Bethesda Softworks eddig három gyermeket szült Tamriel birodalmába: az elsőt, a legidősebbet, Arenának nevezték el; a másodikat Daggerfallnak, a harmadikat, a legkisebbet pedig Battlespire-nek.

A legkisebb gyermek, Battlespire történetében heroikus mozgásterünk korlátozottabb, mint az elődökben volt: mindössze túl kell élnünk azt a kalamajkát, amit Jagar Tharn árulása okozott még az Arenában; ám most nem Tamriel-en, hanem attól messze-messze, a világegyetem daedrák uralta szögletében. A daedrákkal, pontosabban uraikkal eddig csak a legkitartóbb Arena és Daggerfall játékosok ismerkedhettek meg: ők testesítették meg az „idézhető démonok" kategóriáját, akikhez csak a legbefolyásosabb céhtagok fordulhattak.

Mi magunk, mint főszereplők elég hétköznapi céllal indulunk a Battlespire-ra, a történet központját jelentő harci bázisra. Itt képezik ki ugyanis a császári testőrségét, az Árnyéklégiót, és mi szeretnénk elnyerni ezt a nyugdíjjal járó csatamágusi állást. Megérkezésünk után azonban újabb gond is a nyakunkba szakad: megkeresni eltűnt társunkat.

The Weird Gate

Ismerkedés

A start helyszínén láthatjuk azt a fényoszlopot, amin keresztül ideérkeztünk, azonkívül keletre egy hullánál néhány hosszúfülű szerzetet. A gyáváknak rossz hír: a visszautat egy különös mágikus pecsét zárja el, a Hekem betű, amit maga a Battlespire-t legyőző tábornok és daedra herceg, Mehrunes Dagon hagyott hátra. Ennek megfelelően csak és kizárólag ő nyithatja fel. Dagon hercegről annyit kell tudni, hogy pályafutását még anno a Mortal Kombatban kezdte mint Goro, ám azóta nap mint nap okosabb lett, sőt még a bőre is visszanyerte egészségesen sárgás színét.

A visszautat lezáró pecsét csak egyike a tucatnyi azúrkék zárnak, amelyekkel elkövetkezendő utunk során találkozhatunk. Mind a daedra ABC egy-egy betűjének felelnek meg, s kinyitásukhoz a megfelelő formájú kulcstalizmánnal kell rendelkeznünk (*„sigil of entry"*). Ez utóbbiakat első látásra könnyű összekeverni a – szintén a szörnyek elhullajtott zsákjaiban található – státuszjelző talizmánokkal. Ezek mutatják, hogy az adott szörny melyik daedra úr szolgálatában áll, de mi az álcázáson kívül (főleg *vermaiknál*) használatukkal egy-egy *„Etherealness"* varázslatot is magunkra lőhetünk.

Első dolgunk ugyan társunk mihamarabbi megtalálása lenne, de ezt csak a játék legvégén érhetjük el, miután Dagont legyőztük. Most egyelőre nem tehetünk mást, minthogy kijáratot keresünk erről a szintről.

Háromfajta lény állhatja utunkat. A *scamp* a jópofa, nagy fülű apróság, amelyet maximum megijeszthetünk, de túlságosan nem érdemes velük beszédbe elegyedni. A *vermai* erős ellenfél, és a beszélgetésekből is körülbelül csak annyit ért, hogy ha van rajtunk amulett, akkor jó esélyünk van személyi konfliktusaink diplomáciai rendezésére. Végül összetalálkozhatunk néhány *dremora* daedrával is, ők adják itt az intelligenciát. Távolról elég veszélyesek, persze csak amíg futja varázslási erejükből.

A különféle tekercsekből a következő szükséges információkhoz juthatunk a szinttel kapcsolatban: innen a Csillaggálya fog minket továbbvinni, de a működtetéséhez öt fogaskerékre lesz szükségünk, illetve előtte a Battlespire-t rögzítő öt mágikus horgonyt kell újra összekötnünk (induláskor ugyanis csak egy darab horgony van bekapcsolva, aminek elengedésével a játék egy alternatív véget ér).

A Csillaggálya az északi folyosó végén van (a térképen „A"), ahol még egy horgonyra is lelhetünk, sőt, ha szemfülesek vagyunk, akkor az egyik fémszekrényt megérintve az itt rejtőző Clarentavious Valisioust is kiszabadíthatjuk rejtekhelyéről. Ez utóbbinak csak egy jelszó és egy használható fadarab miatt van értelme, ám utóbbihoz még a szint főnökének, Methosnak a vállvértjét és pecsétjét is el kell hoznunk. Itt található az öt fogaskerék eredeti helye, a nyitópanel is.

Ettől a járattól az óra járásával ellentétes irányba haladva a következő érdekességeket találhatjuk: van itt egy lávás rész („B"), ahol a továbbvezető ösvény le van zárva egy pecséttel; a hozzávaló talizmánt a járat elején egy scamp zsákjában is megtalálhatjuk. A láva felett végigsétálva egy Rathine nevű dremora felkoncolásával kaphatjuk meg a *Pinion of Precession* nevű fogaskereket.

A következő folyosóról három újabb ösvényre juthatunk, feltéve hogy megnyomjuk a déli, majd a keleti falon lévő gombokat a járda kiemelkedéséhez. Találhatunk egy horgonyt is. A három új út közül az északit választva a szint főnökéhez, Methoshoz jutunk („C"). Ő a terem közepén lé-

Tippek

A véghezvitel szempontjából szokás szerint leginkább pusztító erőkre lesz szükségünk (fizikai vagy mágikus), amit még az előző részeknél is jobban kifejezésre juttat a program, hiszen más képzettséget *(skill)* szinte nem is használhatunk (az ugrást és félreugrást kivéve).

A tulajdonságok *(ability)* esetében azért a *personality*-nek haszna lehet, hiszen a szörnyek legnagyobb hányadát (a *Dark Seducerek* és *vermaik* kivételével) mindig meggyőzhetjük arról, hogy nélkülünk nem lenne teljes az életük.

Ha valaki azon tűnődik, hogy milyen varázslatokkal ajándékozza meg induló emberkéjét, ajánljuk számára a *Cause Damage*, *Teleport*, *Detect Invisibility*, *Dispel Magic*, *Spell Reflection* mágiákat, amiken kívül hasznos lehet még a *Jumping*, *Monster Summoning*, *Haste* és *Strength* is.



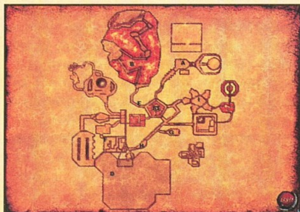
vő, fallal körbezárt kúp tetején honol. A falakon belülre vagy egy óriási ugrással kerülhetünk be, vagy a nyugati fal mentén található lift segítségével a magasból eshetünk be a megfelelő helyre.

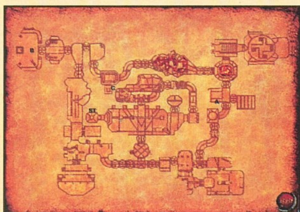
A methosi kúp teteje teleportként is funkcionál, ami az öreg varázsló lakhelyére is elvihet minket. Itt az öt irány közül a bezárt déli ajtót válasszuk, mire felteszi a program első „találós kérdését". A választ rá Clarentavioustól tudhattunk meg. Itt lesz egy horgony és egy fogaskerék.

A délnyugati főfolyosó másik járatai közül mehetünk az alagsorba is, ahol a sárkány-parkolót találhatjuk („D"). Itt most éppen egy árva gyík sincs a garázsban, az egyiknek azonban a csontváza fehérlik még a sötétben. Úgy a méreteit nézve talán nem is baj, hogy állatkert helyett csak paleontológiai múzeumot találtunk. A lényeg, hogy itt van a harmadik fogaskerék is.

A főfolyosó délnyugati járatán átkerülünk a délkeleti főfolyosó termébe is (főleg ha megtaláljuk az ajtót nyitó két gombot), de még az átvezető előtt vizsgáljuk meg az elejtett scampek zsákjait, mert az egyikben a negyedik fogaskerékre lelhetünk („E").

A délkeleti főfolyosón délre indulva először egy scamppel és vermaival hemzsegő teremben találjuk magunkat, ahol a felsőbb szinten az egyik scampnél van az utolsó fogaskerék („F"). Utána még két horgony-helyet is lelhetünk („G", „H").





Az utolsó, északkeleti főjáraton túl sok érdekest nem találhatunk, mindössze néhány dremorát és vermait. A fényoszlopos teremben („I") öt ajtót nyithatunk ki, de előbb meg kell találnunk a megfelelő sorrendet, tudniillik csak az első falat tudjuk kézzel nyitni. Ha megtaláltuk a keletre vivő utat, az úszó földdarabok között óvatosan és lassan mozogjunk, mert a súlyunkat érzékelve mozognak fel és le. Északra haladva egy bejárati talizmánt is találhatunk.

Ha mind az öt fogaskerék birtokunkban van, helyezzük őket a csillaggályához közeli irányítópanelre, majd kattintsunk a jármű ajtajára.

Caitiff

Az eltűnt űriránytű

Itt az eddigieken kívül a driderek helyi rokonaival, a félig pók, félig benzinkút külsejű *perthanokkal* ismerkedhetünk meg. Tevékenységünk egy elveszett kulcs öt részének megtalálásában fog kimerülni, amihez mellesleg néhány talizmánra is szükségünk lesz. Egyébként elég sok esetben előfordulhat, hogy az elveszett kulcs, a *„voidguide"* öt darabja helyett néggyel is működik a szint végén található teleport. Más esetben mind az öt darab megtalálható, de abból egyet odaadnak az egyik daedra úrnak, s így négy résszel kell beérniük.

Mindenesetre a négy itteni klánt négy főnök vezeti: Zenaida a vermaikat, Rishaal a scampokat, Gatana a dremorákat, Wonshala pedig a ronda perthanokat. Mindegyikük főnöke a csigaszarvú Sumeer Jabran.

Az „A" helyszínen a koporsó mögött találhatunk egy kapcsolót, aminek segítségével egy *Meht*-belépőre tehetünk szert, hála Vorn nevű perthan barátunknak; így már bejuthatunk a dremora klán főnökéhez, Gatanashoz („B"). Ő az egyetlen, mindenféle kecmec nélkül feldarabolható főnök ezen a pályán, a többivel nem lesz ilyen könnyű dolgunk. Húzzuk meg a terem falán található kart, mire a túloldalon felemelkedő fedél mögött találhatunk egy darabot a *voidguide*-ból.

A többi darab szinte mind az alagsorban található, ahova egy *Zyr*-rel lezárt teleporton keresztül juthatunk („C"). *Zyr*-kulcsot csak egyféle módon tudunk szerezni: odaadjuk a teleport előtt álló, kislányra hasonlító Rishaal daedrának azt a kulcsrészt, amit még Gatanastól szedtünk el (később úgyis vissza tudjuk a scampjeitől szerezni).



Egyébként ha már az alagsorba jutottunk, akkor nincs módunk visszamenni a felszínre, úgyhogy célszerű a teleport-varázslatunkkal bebiztosítani magunkat.

Odalent az északi oldalról nyíló második folyosón keresztül bejuthatunk a scamp-barakkba („D"), ahol az északkeleti falon lévő kőtömböt érintve a *voidguide* újabb darabja kerül napvilágra.

Ahhoz, hogy a perthanok urához, Wonshalához jussunk, egy *Web* belépőre lesz szükségünk, amit a pecsét környékén lévő két alattvalójától orozhatunk el („E").

Wonshalától úgy szedhetjük ki a kulcs darabkáját, ha önként eleget teszünk kívánságának: adjuk neki oda a daedrákra nagyon veszélyes fegyvert, a Malacath áldotta Korbács (*scourge*) nevű buzogányt a megfelelő fegyverviselési engedéllyel. A buzogány az „F" helyszínen, az alagsori fegyverraktárban található, eléréséhez kattintsunk a bejárat feletti buzogányra, mire kinyílik a kincset rejtő titkos fal. A hozzá való jelszót egy tekercs őrzi, amit ugyanezen a szinten a könyvtárban találhatunk meg. Ez ettől a teremtől számítva az első, dél felé nyíló folyosó végén van („G"), mellesleg itt található egy Tanchelm nevű dremora, akivel megalapozhatjuk a klánjuk segítségét. A környéken található még egy újabb kulcsdarab, még a *Web*-pecsét előtt egy barrakbeli dobozban („H").

Nézzünk be az északi oldal kis termébe is (a nagy hallból nyílik, „I"-vel van jelölve). A jobboldali kofferben találhatunk egy *voidguide*-darabot. Az északi oldal nagytermében magával Sumeer Jabrannal találkozhatunk, ám nála is fontosabb a nagyteremből keletre nyíló „ebédlőben", az egyik asztalon található kulcsdarab. A nagyfőnök előtt van azonban az az eszköz, ami működésbe hozza a következő szintre vezető kaput, csak éppen bele kell pakolgatnunk a meglévő *voidguide*-részeket.

The Soul Cairn

Standard Nekropolisz

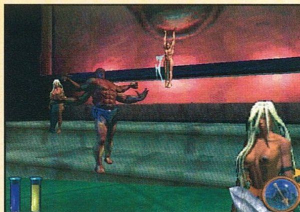
Elég egyszerű felépítésű pálya, szinte az egész az észak-dél tengely mentén épült. Nehézséget csak az okozhat, hogy a szörnyek egyik fajtáját, a *wraithmaneket* elég sokáig el kell viselnünk, mert nem tudjuk őket megsebesíteni (ők a csontváz alkatú szellemek). Vannak itt még csuklyás-szakállas bácsik is, a *mistmanek*, akik varázslataikon kívül óriási bölcsességeiket is a fejünkhöz vágják, főleg

ha beszélgetni akarunk velük. A *morphoidok* leginkább egy narancssárga ördögre hasonlítanak, annyi különbséggel, hogy méretük a picitől az óriásig változik. Aztán vannak még itt *bonemanek*, a jó öreg csontvázék, akiket legkönnyebben buzogánnyal pusztíthatunk el.

Először a különféle talizmánokért kell szaladgálnunk, majd megtudakolni a kivezető utat. Van egy *Oht*-talizmán az „A"-val jelölt helyen, a morphoid zsebében, a felső szinten. Tovább északra csak a víz alatt juthatunk, valamelyik oldalteremből. Az így elért helyszínen próbáljuk meg a wraithmanek ütései között felküzdeni magunkat a felsőbb szintre, ott megtekerni a morphoid melletti kereket, s az így előállt hídon északra továbbjutni. Egyébként a keréknél álló morphoid szarvát is csavargassuk meg, mert hulláját átkutatva egy *Ayem*-talizmánra lelhetünk.

Tovább északra (északkeletre) egy csendes mólóhoz érkezünk („B"), ahol egy csónak ring a vízen, csak arra várva, hogy rákattintva beleüljünk. Evezzünk el a víz közepére, ott ugorjunk egy fejest („*exit vehicle*" gomb), és keressük meg a középen lévő bejáratot a barlangba (nyílás a víz alatt!) Odabent kapjuk fel a tekercset, és a csónakba visszamászás után mentsünk állást. A programból kilépve, majd az állást újra betöltve olvassuk el az írást (ott ugyanis apró programhiba folytán ki szokott fagyni...). Ezentúl már megölhetjük a *wraithmaneket* is, csak beszélgetni kell velük, és felhívni a figyelmüket a „*From fifty Fathers...*" kezdetű mondókára.

Hajókázzunk át a keleti mólóra is, itt található Paxti Bittort, aki az első számú gyanúsított a Battlespire elárulásában. Itt az alkalom, hogy elbeszélgessünk vele, vagy legalábbis a szellemével, ugyanis ő maga *wraithmanné* változott. Nem kell megijedni, ha eleinte úgy beszél velünk, mint egy valódi wraith, mert előbb-utóbb bekövetkezik a világos pillanata. Ha valaki végighallgatja a szövegét, kiderül, hogy tényleg áruló volt, s ráadásul még ostoba is, mert egy bizonyos Sirran Angada nevű földlakó jól átverte (utóbbival majd a 6. pályán találkozhatunk). Egyébként ezen a mólón található még egy levél a társunktól, illetve egy *Yodt*-belépő.



Visszatérve a nyugati mólóhoz szerezzük meg a *Hekem*-belépőt („C"), majd keressük fel a nekropolisz egyetlen használható entitását, a kooperatív *Ideal Mastert*, másnéven *gem vampire*-t. Ő a legészakibb teremben található („D"), és elmondja, hogy a továbbjutáshoz kell három kerek rúd. Ezek a mennyezettartó oszlopokat díszítő szögletes rudak között találhatók, helyszínenként egy-egy(E, F és G-vel vannak jelölve a térképen).

Végül a „G" helyszínnél menjünk le a lifttel, és eljutunk a Szeretet Kápolnájába. Itt húzzuk meg a két „fa" tövében lévő kart, majd a tóba csobbanva teleportáljunk föl a tetőre. Helyezzük a három rudat az asztalba, és már ki is nyithatjuk a Smaragd Kapukat. Mondjuk neki úticélunk nevét (lásd jelszavak), mutassuk fel neki az utazási kedvezményre jogosító igazolványunkat, és ripsz-ropsz, a negyedik szinten vagyunk, immár távol az elfoglalt harci bázistól.

Shade Perilous

Külföldön

Eddig tartott utunk a Battlespire-on, most küldetésünk végett továbbmentünk az univerzum nagyon hasonló zugainak egyikébe, a Veszélyes Árnyba, ami valójában már nem is Dagon nagyúr birodalma. Ez Dagon vetélytársához, az Éj Úrnőjéhez tartozik, akinek becsületes(?) neve Nocturnal. Persze a lényegen csak annyit változtat, hogy a daedrák nagyobb megosztottsága miatt relatíve több harcot tudunk így elkerülni (nem csak a klánjuk különbözhet, hanem az uralkodójuk is).

A már ismert dremorákon kívül fagy- és tűzharcosokkal is találkozhatunk. Ők Dagon nagyúr szolgái, akik a vidéket Battlespire elfoglalásának előkészítésére vették igénybe – az eredeti elképzelés szerint ideiglenes jelleggel. Az itt található *seducerek* Nocturnal szolgái, közülük azonban néhányan áruló esküt tettek Dagon mellett. A hitszegők legjavát a négykezű herceg saját terveinek megfelelően átalakította; belőlük lettek a *dark seducerek* (szárnyas nénik tangában).

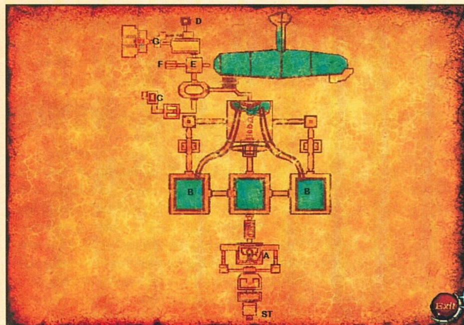
A politikai helyzet rövid ábrázolása szükséges a megosztottság kihasználására: a fagyharcosok Xivilai Moath emberei, a tűzharcosok Faydra Shardaié, és természetesen minden közkatona utálja a másik fajtát. Azonban a két úr között fennálló egyezség értelmében nem támadhatnak egymásra, és itt a mi nagy lehetőségünk: a legtöbb harcost meg lehet győzni arról, hogy mi az ő oldalán állunk, csak kiáltsuk ura/úrnője nevét. Ezután már szóba állnak velünk, és beetethetjük, hogy mi, mint akit nem köt semmiféle egyezmény, segíteni fogjuk az ő

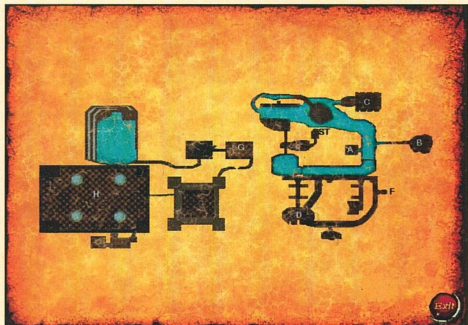


ügyét. Egyébként mindkét daedra hadnagy saját szakállára szeretné megtartani ezt a Nocturnal-tartományt, pedig Dagon terveiben ez nem igazán szerepel.

Itt lép be a dremorák ura, Imago Storm, aki a játékban a legnagyobb szövetségesünk lehet. Ő éppen nem nézi jó szemmel a tartomány megtartását, jelenleg még azzal indokolva, hogy Dagon nagyúr nem így tervezte. Segíteni fog a jogos Nocturnal-uralom visszaállításában, és egyben továbblépésünkhöz is hozzájárul, csak álljunk le beszélgetni az első utunkba kerülő dremorával.

A rendszer visszaállításához meg kell keresnünk az eltűnt Nocturnal-hadnagyot,





Jelszavak

A történettől elkülönítve adjuk meg a játékban előforduló jelszavakat és találós kérdésekre a válaszokat, hátha valaki maga szeretne a megoldásra rájönni, és emiatt a véletlenül elolvasott megfejtésekkel megfosztanánk az örömtől.

„Armor bright": TEETH
„As the Ox Turns in Plowing": BOUSTROPHEDON
„By what right would you pass here?": THE GERENT OF DAGON RULES HERE
„I rise above the roofs below": BELL TOWER
„Identify Yourself": LEHMEKWEH
„Loadbearer, Warrior": HORSE
„Never watched by daylight": DUSK
„Say your destination. Speak and be certain, for error is fatal.": SHADE PERILOUS
„So dark, dirty, cold this place": GRAVE
„Some live in me, some live on": TREE
„The gift your mother gives you": LIFE
„We say some things improve with death": PIG
„What was the sight my eyes were giving": A SHIP
„Who makes it neither needs nor wants it": COFFIN
Ajtó a 4. szint (Shade Perilous) végén: djemekweh
Egyéb: eltrut kcom; jaeger

Jaciel Morgant. Hozzá a legegyszerűbben úgy juthatunk el, ha előbb megkeressük kedvenc alattvalóját: a starttól amíg csak lehet, délre megyünk, egészen egy bezárt rácsig. Ezt a következő fali bemélyedésben lévő lánc nyitja, de délebbre menve szükségünk lesz még egy jelszóra is a bejutáshoz (ezt a lánc utáni délre nyíló folyosón találhatjuk meg, amihez egy *Jeht*-belépő is kell). Odabent („D") Deyamira vár ránk, és röviden vázolja a teendőinket.

Mindenek előtt szerezzük meg az *Ekem*-belépőt az „A" helyszínről. Most már indulhatunk keresni a három, egyelőre elérhető kapcsolót. Az egyik Deyamira szobájában található, az asztal alatt (az asztal széthúzásához az egyik, déli falon lévő kardot kell bizergálnunk), a másik a „C" helyszínen, sok *seducer* társaságában, az emelvény mögött. A harmadikat egy víz alatt nyíló barlangban találhatjuk, ahol a tűzharcos holttestén van egy *Jeht*-belépőt is.

Menjünk az alsóbb szintekre vivő teleporthoz („F"), és odalent szerezzük be a *Quam*-belépőt („G", egy dremora adja), hogy be tudjunk menni a nagyterembe.

A nagyteremben („H") menjünk a felsőbb szintre, és állítsuk be az egyes sarki platóknál a *„Book of the Wheels of Heaven"*-ben található kódokat (segít a játékhoz adott kézikönyv a jelek beazonosításához). Ha beállítottuk mind a négyet, hozzáférhetünk a nagyterem közepén lévő oszlophoz, amin mind a négy kereket tekerjük meg, kinyitva a délkeleti sarokban lévő kaput.

Emögött találhatjuk meg a negyedik kapcsolót, aminek segítségével már átjuthatunk a rácsokon, egészen Jacielig. A tépetthajú főlady azonban annyira melankolikus, hogy nem lehet vele szót érteni. Ebben csak Deyamira segíthet (vissza hozzá). Elbeszélgetve vele világossá válik, hogy az egyetlen megoldás, ha a lány öngyilkos lesz, kiráncigálva így úrnőjét a kedélytelen állapotából. Rajtunk ne múljon...

Jacielt is kell egy kicsit győzködni, de ha nagyon ügyesek voltunk, még azt is elérhetjük, hogy segíteni fog majd Dagon nagyúr ellen.

A kijutáshoz a foghíjas járdákon kell keresztülfutnunk, északra, aktiválni egy lángoló kék fáklyát, majd átugrálni az északkeleti sarokban lévő teleporthoz. Itt a megfelelő jelszót használva végül is a kivezető kapuhoz jutunk. Előtte beszélgethetünk az utolsó hagyományos dremorával, aki elmondja, hogy társunkat Dagon elfogta, és hamarosan megkapjuk a tiszteletjegyet a nagy nadászatra – sajnos a vadak szektorába...

Chimere of Desolation

A múlandó vadászmezők

Itt főfeladatunk, hogy a továbbjutáshoz szükséges hat kulcsot bezsebeljük. A gond ott van, hogy a hatodikat a fővadász, Egahirn megtartotta, megszegve a nagy vadászat szabályait. A vadászat szabályai azonban arról is szólnak, hogy a vad, azaz mi, nem tudjuk a vadászokat megsebesíteni, másrészt meg a vadászok egy ütésébe belehalunk. Szerencsére a vadászok az ölés örömét mindig meghagyják a főnöknek, s ezért minket maximum eszméletlenre vernek, majd bevárják a mestert. A vadász *hernéken* kívül találhatunk még egy halom tűz- és fagyharcost is, akik hagyományos módon kivégezhetőek (bár némelyikük – a szabályt szintén megszegve – egyenes ölési szándékkal közelít felénk, de ha erről valamelyiküktől kicsalunk egy vallomást, utána bemárthatjuk őket a Vadászatot felügyelő *dark seducernél*).

Feladatunk elvégzéséhez előbb keressük meg a sziget közepén lévő öregembert, aki kicsit már meszesebb agyú a kelleténél. Legyünk hát vele a szokásosnál is türelmesebbek: *I'm human...; I come from...; OK...; A spoon...* Ezután megint beszélni vele: *CAT...; What kind of...*; Majd ismét : *Children...; No...; I repeat...; There was no ...; Why did you...*

Az ő sztorijából derül ki tennivalónk: először megszerezni az általa elrejtett páncélzat öt részét, majd ezt feltöltve elmehetünk az Ártatlan Vad Kápolnájába (smaragd épület, „F") a *Keserű Kegyelem Dárdáját* tartalmazó ládáért (a kápolna északkeleti sarkában lesz). A ládát az öreg hatástalanítja, s ha ezután találkoznánk egy vadásszal, e lándzsát használva végre maradandó kárt is tehetünk bennük.

Jedi Knight

Az ötödik pályán, ahogy beértünk a városba, menjünk be a szemben lévő épületbe. Fel a lépcsőn, majd le a hátsón. Innen már rohannunk kell, használjunk Force speedet. Egy hidat fogunk látni, amin éppen egy nő halad át. Forduljunk meg és menjünk be azon az ajtón, amit az imént nyitott ki. Ha nagyon gyorsak vagyunk, sikerül beszaladni, mielőtt végleg bezárulna. Egy kis szobába jutunk, ahol egy régi jó ismerőssel találkozunk: ez Max, a nyuszi a Sam & Max-ből!

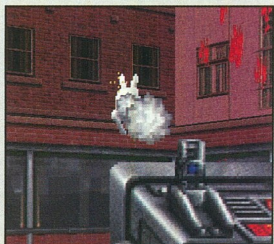


Menjünk közel hozzá, és nyomjunk Space-t, így az ő szemszögéből láthatjuk a játékot. Vagy egyszerűen csak érintsük meg, és nyissuk ki a szoba ajtaját – ezután mindenhová követni fog minket! Bátrabbak esetleg megpróbálhatják leloni a tapsifülest, annyit elárulunk, nem lesz sok sikerélményük...

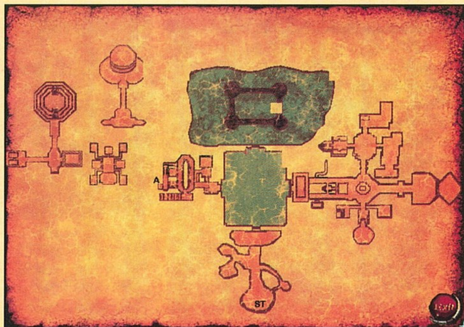
Shadow Warrior

Nyomjuk meg a T-t, majd gépeljük be: SWTRIX. Vegyük kézbe a rakétavetőt, és...









A páncélzat megszerzéséhez ez legyen utunk: menjünk a katakombákba („A"), itt az egyik ellenfelünk zsákjából emeljük ki a *Vehk*-belépőt (ez kell a kápolnába), majd keressük meg az északkeleti sarokban lévő kesztyűt (*Gauntlet of Savior's Hide*).

A lábvért a szélmalomnál van („B"); a mellvért a starthelynél, a móló alatt a vízben. A csizmákat a „C" helyszínen lévő vízesés mögé beúszva találjuk meg.

A másik két darabhoz át kell jutnunk az eddig el nem érhető Granvellusa városába („D"), amit a legegyszerűbben úgy tehetünk meg, ha beleülünk az „E" helyszínen található légballonba, és a *move up/down* gombokat is használva leszállunk a főtéren. Belülről már leereszthetjük a hidat, mert a lufi hamarosan úgyis elszáll. A hiányzó vállvért a Sós Hordó nevű kocsmában aszalódik, az emeleten. Akinek még nem fejlődtek ki a kocsmák megtalálásához szükséges természetes ösztönei, annak annyi segítséget adunk, hogy a város déli oldalán található. Az utolsó darabot – a sisakot – a várost körülvevő falon kívül vehetjük birtokba.

A páncélzat begyűjtése közben gondoskodhatunk már a kulcsok összeszedéséről is. Ezek helyszíne a következő: egy a smaragdépületben („F"), egy a sziget északnyugati csücskében lévő templom-féleségben, egy a vízeséstől nem messze lévő épület felső szintjén („G"). Az erődben („H") a középen lévő kerek kőtömb alatt van a kulcs; a kőtömb felemeléséhez az erőd mind a négy tornyában található kapcsolót kell birizgálnunk. Az ötödik kulcsot az „I" helyszínen, fent találhatjuk. A hatodikat Granvellusa városában, a nyugati, L alakú épület tetején lévő vadászmesternél, akit immár mi ölhetünk meg. Ennél a fickónál van egy talizmán-belépő is a nagy sziget délnyugati csücskében lévő város templomtornyába, ahol egy harangkötelet meghúzva sok érdekes dolog történhet. Ezután csak Granvellusa szarvas templomának ajtaját kell megetetni a hat kulccsal, s odabent felülről ráugrani a félhold alakú gerendára. Ismét közelebb jutottunk a végső pályához.



Havok Wellhead

Daedra választások előtt

Itt minden nagyon egyszerű: a várba bejutáshoz kattintsunk az egyik kint álló fára, ami betöri a kaput. Odabent a keleti és nyugati kaput egy lifttel elérhető két gombbal nyithatjuk ki (középen). Ahhoz, hogy Imago Stormmal beszélhessünk, az északi kaput válasszuk; előbb a dobokat kell püfölni, majd a belső ajtó mellett található fadobozra kattintsunk.

Imago várán belül a számunkra fontos liftet egy pecsét zárja le, de ne aggódjunk, nem lesz szükség talizmánra. Bár a másik három lift csak a második szintre visz föl, de ez is elég. Odafent keressük meg a keleti falon azt a kapcsolót, ami a bezárt felvonót a legfelső emeletre viszi. Igaz, hogy nem áll meg a másodikon, de nem lesz túl nehéz menet közben beugrani. Odafent Imago úrral kifejezetten érdemes kedvesen elbeszélgetni: *„I beg..."*, szabad kérdezősködések, *„Very much ..."* (ha már van ilyen válasz). Ügyes szóvirágaink hatására három idézési nevet (*neonymic*) kapunk, amivel tulajdonosaikat elküldhetjük a már jól ismert „Feledésbe" (ez kb. a pokolnak felel meg a daerdáknál). Kettő a két, ezen a szinten lakó hadnagyé, a harmadikat pedig maga Mehrunes Dagon nagyúr szeretné a legkevésbé hallani. Ezen kívül ad még egy kulcsot is, ami a herceg vadászházához fog minket elvezetni, feltéve, hogy a két hadnagytól is megszerezzük a náluk lévő példányokat. A kulcsok megszerzéséhez mindegyik főnöknél mondjuk meg nekik a nevüket, így száműzve őket, vagy használjuk ki az egyiket a másik ellen, azt hazudva, hogy riválisa adta meg a *neonymic-et*, és ekkor hálából adják majd oda a cuccot.

A nyugati szárny Faydra Shardaihoz vezet, akinek semmiképp se esküdjünk a szolgálatára. Ahhoz, hogy őt elérjük, néhány belépő-talizmánra lesz szükségünk. Így az „A"-val jelölt teleportnál először a keletit válasszuk, és szedjük el az ott található szörnyektől a kétféle kulcsot (*Payem* és *Cess*). Ezután lépjünk csak a Faydrához vezető déli teleport-tükörbe.

Keletre haladva mindenféle akadály nélkül érhetjük el Xivial Moath urat, az ő termében van a *Tayem*-belépő. Ezzel a talizmánnal már elérhető a délre lévő Sirran Angada, az egyik fő áruló.

Ha mind a három kulcs a hátizsákunkban zörög, fussunk vissza Imago úrhoz, és pakoljuk őket be a tróntól nem messze lévő zöld lámpásba. Ezután a teleport feltöltődött; mi pedig rá- és leléphetünk.

Dagon vadászháza

Íme az utolsó pálya. Fő feladatunk megszerezni a Dagon száműzését elősegítő kardot, a *„Moon Reiver"*-t, amihez a startnál található, két sziklával alátámasztott fát kell megdöngetnünk (kattintsunk rá). Így átjuthatunk az eddig különálló szigetre. Ha a kard nálunk van, akkor csak menjünk végig a felhúzott hídig. Itt adjuk meg a jelszót (seducer és daedra lord hullájánál található). Átjutva, klikkeljünk a ballisztán lévő karra, és már be is jutottunk Dagon nagyúr vadászházának „előkertjébe". Itt csak fel kell mennünk a tetőre, és közben megszerezni az elhullt ellenfelektől a *Lyr*-belépőt.

Bent a házban további mészárlások tömege vár ránk, és két újabb talizmánnal is gazdagabbak lehetünk: a *Nehttel* és a *Sehttel*. Cél a legfelső szintre vivő lift. Odafent a terep megtisztítása után kattintsunk rá a jobboldali kék gömbre, mire megnyílik a közvetlenül Dagonhoz vezető teleport. Mielőtt belépnénk, öltsük magunkra a teljes készlet *„Savior's Hide"*-ot, és tegyük a kezünkbe a kardot. Ha esetleg a fényoszlop nem akarna megjelenni, akkor nagyon egyszerű dolgunk van: szerezzük be a Battlespire Patch 1.5-öt... A könnyed csevegés előtt álljunk támadási közelségbe a főgonoszhoz, majd beszélgessünk vele. Utána már csak egy dolgunk maradt: a lehető leggyorsabban támadjunk neki a karddal, különben mi halunk meg.

HáPi

A LEGHANGOSABB ROCKMAGAZIN!!!

METAL HAMMER



HAMMER ZENEBARLANG

MINDEN AMI ROCK!
CD, MC, T-SHIRT

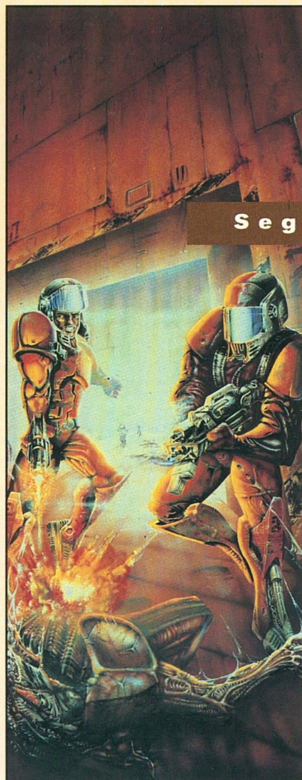
- CD-K ÉS MŰSOROS KAZETTÁK
- ÚJDONSÁGOK, RITKASÁGOK, IMPORT CD-K
- ELŐJEGYZÉS, RENDELÉS
- HASZNÁLT CD-K ADÁS-VÉTELE
- METAL HAMMER RÉGI SZÁMOK ÉS EGYÉB ROCK KIADVÁNYOK (PL. TANKCSAPDA KÖNYV)

ÉS SOK MINDEN MÁS...

1114 Budapest, Villányi út 10.
50 m-re a
Móricz Zsigmond körtértől
Nyitva:
Hétköznap: 12–18 óráig
Szombaton: 10–14 óráig
Telefon: 06-1-361-4964

A LEGHANGOSABB ZENEBARLANG!!!

A 103. SZÁM EXKLUZÍV INTERJÚI:
JUDAS PRIEST, VAN HALEN, DEFTONES, P.MOBIL, VENOM, KING DIAMOND, OVERKILL, FRESHFABRIK, BLIND MYSELF, YNGWIE MALMSTEEN



Incubation

Segítség a kolónia evakuálásához

A ZED 98/1. számában már olvashattatok az Incubationről, de az inkább a játék külső ismertetőjegyeiről szólt. Mivel rengetegen kértetek részletesebb információkat a játékról, a mostani cikk egy óriási tipphalmaz lesz, amiből megtudhatjátok, hogyan érdemes ezt játszani. Lesz szó a különböző fegyverekről, ellenfelekről, amelyek változatossága teszi igazán naggyá a játékot; a nehezebb pályákhoz adok egy kis segítséget és végül ott az elmaradhatatlan tippözön. Nem is foglalom tovább a helyet, inkább vágjunk bele.

Ellenfelek

Szerencsére meglehetősen sok ellenséges Scay'Ger-rel lesz dolgunk. Ha már a helyszínek nem túl változatosak, kárpótlásul ez (is) teszi izgalmassá a játékmenetet. Minden ellenfél elpusztítása más-más taktikát igényel, mivel az ő tulajdonságaik is elég széles skálán mozognak. Viszont a stratégiájuk meglehetősen egysíkú: mindig nekiesnek a legközelebb álló emberünknek, közben nem néznek se jobbra, se balra, csak ölni akarnak. Így is elég nehéz a játék, mi lenne, ha még intelligens szörnyek jönnének, akik mondjuk kerülgetik az aknákat, figyelik fegyvereink lőtávolságát stb. Gondolom az sem volt utolsó szempont a készítőknek, hogy így megszabadultak egy mesterséges intelligencia megírásának bonyolult feladatától. Talán a következő részben - ha lesz.

Ray'Ther: Mezei harcos, nincs távolsági fegyvere, viszont gyors. A játék elején, amíg nincs erős fegyverünk és páncélzatunk, megizzaszthat, de később már arra sem érdemes, hogy belerúgjunk, nemhogy még lőszert is pazaroljunk rá. Új ember tuningolására viszont kiválóan megfelel. Legjobb taktika védekező móddal irtani őket, mert akkor közel jön és jobb találati aránnyal lőhetjük szét őket (vagy tömegpusztító fegyverekkel - lángszóró és aknavető).



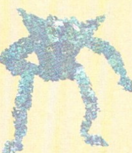
Gore'Ther: Szintén közelharcos, csak éppen elölről sebezhetetlen. Ha van hely a kimanőverezésére, akkor nincs probléma, de szűk helyen csak a futás segíthet (esetleg néhány elédobált akna).

Cy'Coo: Egy helyben álló tüzérség. Mindig olyan helyre lő, ahol az előző körben állt emberünk, vagyis, ha mindig mozgunk, akkor nem talál el. Vigyázzunk, hogy másik emberrel se álljunk olyan helyre, ahol volt valaki. Csak védekezéssel lehet megsebezni, mert csukott állapotban védik a páncéllemezei.



Squee'Goo: Az első lövöldözős. A kezdeti időkben vigyázni kell vele, mert két lövése könnyen a páncéltalan embereink végét jelentheti. Ha csak néhány golyót eresztünk belé, akkor a feje tovább él Squee'Ther néven, és nagyokat harapva próbálja megkeseríteni életünket.

Ray'Coo: Ez is távolsági fegyverrel van felszerelkezve. Néha ugrik egy nagyot, mintha Jetpack-je lenne, de nem különösebben veszélyes.



Ee'Ther: Kellemetlen meglepetést okozhatnak, ha nem vesszük észre őket. Ugyanis majdnem teljesen láthatatlanok és ha nem figyelünk, könnyen a közelünkbe férkőzhetnek. Ekkor igen nagyokat karmolásznak. Ráadásul még regenerálódnak is, vagyis ha egy körön belül nem írtjuk őket le, akkor a következőben kezdhetjük elölről.

Dec'Ther: Kis pókszerű lények. Eszméletlen gyorsak és ha odaérnek egy ember mellé, akkor annak az ürgének lőttek, mert mérgező felhőt eresztenek magukból, ami ellen nem véd a páncél. Szerencsére viszont gyengék, mint a tavaszi szellő.

Norc'Yn: A két inkubáló cső neve, amit a fészekben találunk. Lődöz, és ráadásul

Cheat-özön

G-Police

A főmenüben írhatjuk be a kódokat:

BENIHILL - „Benny Hill"-autók jelennek meg
DOOBIES - Végtelen pajzs
MRTICKY - Végtelen fegyver

Szintkódok:

1 MADGAV	7 SAEGGY	13 ANDYMAC	19 BIONIC	25 ANGUSF	31 PUGGER
2 DOLMAN	8 MAZMAN	14 YERMAN	20 TSLATER	26 EUANLEC	32 ROSSCO
3 SONAGAV	9 DAZMAN	15 OLLIEB	21 IAINTHOD	27 EDFIRE	33 CAKEBOY
4 ACEDUF	10 DELUCS	16 THEYOLK	22 JONRITZ	28 STUBOMB	34 NIKNAK
5 JOJOGUN	11 ANDOOOO	17 TONYMASH	23 CLAIREC	29 THONBOY	35 SAGLORD
6 WENSKI	12 KIMBCHS	18 ANDYCROW	24 STEVEBOT	30 JIMMAC	

Mortal Kombat Trilogy

A karakter-kiválasztó képernyőn válasszuk ki Sonya-t, és nyomjuk meg a „fel" és „start" gombokat, így mi választhatjuk ki, a játék melyik színhelyén akarunk küzdeni. Ugyanezen a képernyőn, ha valamelyik ninja-t (Scorpion, Reptile stb.) választjuk ki, és lenyomva tartjuk a „hátra" „alsó ütés" és „felső ütés" gombokat a játék kezdetéig, „kaméleon módban" játszhatunk.

Conquest Earth

A faj kiválasztása után gépeljük be a kódokat a Difficulty Selection Srceen-en a magasabb szintre ugráshoz

Szint	*Kód*	*Szint*	*Kód*
5	KICKS BUTT	20	BIG GREEN MONSTER
10	TRIFFIDS	25	H G WELLS
15	JUPITER	30	TRIPOD

kis pókokat bocsájt ki magából, de aknavetővel leküzdhető.

Pyr'Coo: A fenti Ray'Coo továbbfejlesztett változata. Minden szempontból erősebb és ráadásul területre ható fegyvere van. Nagyon gyorsan kiirtandó.

Al'Coo: Nagyon nagy, nagyon sok HP-je van, de ha távol tartjuk magunktól, akkor semmi problémát nem okoz. Általában olyan pályán jön, ahol van Com'Botunk, azzal meg néhány kör alatt leküzdhető (a kegyelemdöfést valamelyik emberünkkel adjuk neki, hogy ne menjen veszendőbe a tapasztalat).

War'Goo: A Cy'Coo fejlettebb változata, csak ezt már sehogyan sem lehet lelőni. Ha mozgunk itt sem érhet baj.

Tr'Yn: Ő a főellenség, más néven az anyakirálynő. Az utolsó pályán toppan elénk és miközben tojja a kis pókokat még harapdál is. A későbbiekben leírt aknás módszerrel nem okoz nagy gondot.

Fegyverek

Ebben a részben nem arról lesz szó, hogy egy fegyver mennyibe kerül, hány százalékos a találati aránya stb. Ezt megtaláljátok a gépkönyvben és a játékban egyaránt. Inkább azzal foglalkozom, hogy én miért szerettem egy adott puskát vagy épp miért nem. Ez persze nem etalon, mert rossz puska nincsen, csak legfeljebb nem felelt meg annak a taktikának, amit én folytattam.

Light Combat Gun: A kezdőfegyver; gyenge, mint a harmat. Kevés lőszer, hamar melegszik, vagyis gyorsan meg kell szabadulni tőle, de nem mindenáron. Egy ideig azért egész jól el lehet vele evickélni.

Advanced Combat Gun: Ugyanaz, mint az előző. Egyetlen előnye, hogy van rajta bajonett, amivel közelharcban lőszerhasználat nélkül is irthatunk.

Standard Assault Rifle: Kicsit erősebb, mint az előző és szintén bajonettes. Nem használtam, inkább vártam a jobb fegyverekre.

Sniper Rifle: Elegáns puska. Eszméletlen távolra lő, nagyon pontos és ráadásul még erős is. Kezdetben nagyon hasznos, viszont később az erős páncélzatú ellenfeleket már el sem találja.

Double Fire: Erős, könnyű fegyver. Nem igazán szerettem, inkább maradtam a nehéz fegyvereknél.

Heavy Machine Gun: Erős, széles sávban lő (vagyis több ellenfél is meglőhető vele), de sok időbe kerül a lövés. Másik hátránya, hogy védekezésre nem használható.

Rapid Fire Machie Gun: Az előző továbbfejlesztett változata, de már tudja koncentrálni a lövéseit egy mezőre. Nagyon hatásos kis fegyver, a játék középső szakaszában nagyon jó szolgálatot tehet.

Flame Thrower: Egyike a legjobb fegyvereknek, a játék elején elengedhetetlen. Mindig talál, nagyot rúg és ráadásul még területre is lehet lőni vele. Ez utóbbi módban sajnos két lőszert is megeszik. Hátránya, hogy nagyon kis távolságra hat és kevés a lőszer hozzá.

Mine Thrower: A másik kedvenc tömegpusztító fegyverem. Területre hat, úgyhogy egyszerre akár kilenc ellenfél is írtható vele. Ráadásul mivel ívesen lő (vagyis a falak sem jelentenek akadályt), a katonának nem is kell látni a célpontot, elég ha egy másik emberünk közli a koordinátákat. Egyszerűen találni kell egy jó helyet, ahonnan az egész pálya belőhető és ott le lehet táborozni.

Plasma Gun: Erős fegyver, több emberre is hat, de sajnos nem válogat a célpontok között, így a saját embereimet is gyönyörűen hátba lőttem vele. Ezért nem különösebben szerettem, le is cseréltem rövid úton.

Hi Energy Laser: Ez volt a kedvencem. Bikaerőset lő, nem kell hozzá lőszer. B módban az ellenfelek lebénítására is jó, ami egy szűk átjáró védésénél nagyon hasznos lehet. Csak sajnos nagyon gyorsan felmelegszik, és ha ezután lövünk vele elég gyakran felrobban az emberünkkel együtt. Szerencsére a Load Game nevű super-implant sok mindenen segít...

Multi Tartget Destroyer: Az utolsó fegyver, amit megkaphatunk. Sok, egymáshoz közel álló ellenfelet lehet vele meglőni, de van koncentrált tüzelési módja is. Nem különösebben szerettem, de néha jól jött.

Cheat-özön

Beast and Bumpkins

A varázsszó: „kneelbeforeme". Ezt kell begépelni, majd jöhetnek a következő kódok:

G - végtelen mennyiségű aranyat kapunk.
[Ctrl][F6] - megkapjuk a teljes térképet

Croc

A kódokat játék közben, vagy a szigetes képernyon írhatjuk be:

argolife - Örökélet
argoskip - Szintugrás

Fighters Anthology

A főmenüben tartsuk nyomva a jobb Alt, Shift, és Ctrl billentyűket, és közben kattintsunk a Single Mission menüpontra. Több mint száz új küldetést kapunk jutalmul.

Frogger

A következő kódok csak egyjátékos üzemmódban működnek, és pause alatt vihetjük be őket:

NO MORE ROAD SPLATS - örökélet
SHOW ME MORE ZONES PLEASE - minden zóna megnyílik
WAY TOO HARD FOR THE LIKES OF ME - minden szint

Joint Strike Fighter

A Pilot Select Screen képenyőn nyomjuk le egyszerre a ← és a → billentyűket és az Enter-t, így bármelyik gépet választhatjuk.

Oddworld

A kódokat a főmenü képernyőn használhatjuk.

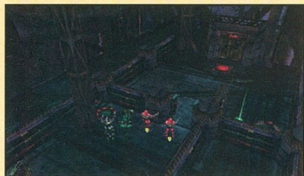
Tartsuk lenyomva a Shift-et, majd nyomjuk le a kurzorbillenytűket a következő sorrendben: ↑, ←, →, ←, →, ←, →, ↓. Így a játék össszes movie-ját megtekinthetjük. Ugyanigy Shift+ ↓, →, ←, →, ←, →, ←, ↑, és a játék bármelyik pályáját kiválaszthatjuk.

Pályák

És most következzen néhány tipp az egyes pályákhoz. Természetesen nem mindegyikhez, hiszen ahol csak menni kell előre és lőni, ott nem sokat tudok mondani. Inkább azokat a pályákat vettem górcső alá, ahol kicsit többet kell a megoldáshoz gondolkodni.

2. pálya: Enter Another Hall

Nem nehéz pálya, ha az ember rájön a titkára. A harmadik ajtó előtt ne várjunk sokáig. Ha kinyitjuk, akkor nyílik ki két szellőzőnyílás is, amiken áradni fognak kifelé a Scay'Ger-ek, de nem kell megijedni, mert csak addig jönnek, ameddig be nem megyünk az utolsó szobába, utána szép lassan elapadnak. Ha beküldünk valakit, akkor mindig állítsunk be mögé egy másik embert védekező módban, hogy végezzen az ellenséggel.



5. pálya: Enter the Power Station

Itt lesz egy kis gondunk a Gore'Ther-ekkel, tudniillik ők azok, akiket csak hátulról lehet leszedni. Az első három könnyen leküzdhető, csak mögéjük kell küldeni az embereket a lifttel és akkor pont a hátukat mutatják. Miután átkeltünk a szakadék felett, akkor kezdődnek az igazi problémák, mert szűk a hely a manőverezéshez, vagyis nem lehet az ellenfelek mögé kerülni. Ezért azt csináljuk, hogy csak egy embert küldjünk át, a többit a lifttel vigyük vissza. Az átküldött emberrel csalogassunk vissza egy Gore'Ther-t a lifthez, a csapatunk másik részét küldjük be mögé, lőjük le, majd újra vonjuk őket vissza és mehetünk a következő áldozatért. Egyszerre mindig csak egy ellenféllel foglalkozzunk.



7. pálya: Escort Dr. Reich

A pálya legelején hagyjunk legalább két embert a liften, a maradékkal álljunk a mellette lévő platóra. Ez utóbbiak ne legyenek négynél többen (tudniillik nyolc helyünk van és minden körben mozogni kell, hogy a fentről lövöldöző Cy'Coo-k ne találjanak el), és nem árt ha van közöttük egy Flame Thrower-es is. Érdemes még az első körben elküldeni a liftet, mert nagyban megkönnyíti a későbbi életünket, ha a Gore'Ther-ek nem jönnek közelebb. Ekkor kell lángszórós ember a négy Ray'Ther leküzdésére. Ezek után nincs sok probléma, csak arra figyeljünk, hogy mindig mozogjunk és soha ne legyen senki olyan pozícióban, ahol az előző körben állt valaki. A Cy'Coo-kat közelről, védekező móddal lehet lelőni.



9. pálya: Way to the Fort

Az aknaszedéssel nem lehet különösebb probléma, csak arra kell figyelni, hogy nehogy túl széles ösvényt vágjunk, mert akkor a mögöttünk érkező Gore'Ther-k nem akadnak meg bennük. Ha ügyesen csináljuk, akkor felrobbannak, egyébként kellemetlen perceket szerezhetnek. Az igazi probléma ott kezdődik, amikor be akarunk menni a flak-hoz és négy Squee'Goo vár bent. Amelyik külön áll, azt a beugrom-lövök-kiugrom módszerrel könnyen le lehet szedni. A másik háromnál is lehet ezt használni, de van egy sokkal elegánsabb módszer is. A másik ajtó mögé állítsunk be egy Flame Thrower-es harcost és pihentessük (vagy adjunk be neki stimulánst), hogy eggyel többet léphessen. A másik nyitott ajtó mögött álló katonával is pihenjünk, majd a következő körben nyissuk ki az ajtót a tűzköpő előtt. Azokkal már csak be kell rohanni és két lövéssel leteríthető az egész banda (persze területre kell lőni).



10. pálya: In front of the Fort

Rögtön a pálya elején vigyázni kell, mert egy Squee'Goo kiugrik a fal mögül és veszettül lődöz ránk. Ha nem rohanunk be az első körben a kapun, akkor minden nehézség nélkül leküzdhető.



12. pálya: The Hole

Jön két Al'Goo, akiket meglehetősen nehéz legyilkolni (100 Hp-jük van). Érdemes a Com'Bot-tal meggyengíteni őket, majd az embereinkkel bevégezni a munkát, mert akkor nem megy veszendőbe az XP.



16. pálya: The Nest

A kis pókszerűségek elég könnyen kiirthatók, de igyekezzünk őket maguktól mi-

Cheat-özön

Men In Black

Cseréljük le az *art\3d\textures\head_f.bmp* és *head_b.bmp* file-okat, akármilyen, emberi fejet ábrázoló BMP-re...

Pandemonium 2

A szintkódok a következők:

1	Ice Prison	EMIAGCAI
2	Zorrscha's Lab	OMACCBAI
3	Hot Pants	FAIAGCBI
4	Stan's The Man	FEKAGCCA
5	Oyster Desoyster	LGBFIICE
6	Puzzle Wood	LMBBIIEE
7	Temple Of Nori	IEBBIIGF
8	Egg! Egg!	KNBBIIAI
9	Huevos Libertad!	LGBJIICI
10	Pipe Hous	LOBJIIEI
11	Hate Tank	IGBJIIGJ
12	Fantabulous	FFCAGCCC
13	Mr. Schneobelen	FHCAGCCK
14	Collide O Scope	FJKEGCDC
15	The Zoul Train	FLKEGCDK
16	Lick The Toad	ADIKBIIB
17	The Bitter End	ADMIBIID
18	Rub The Buddha	MAECCBEJ

X-Wing

Gépeljük be harc közben: WIN. Végtelen pajzs, és fegyverarzenál lesz a jutalmunk.

Moto Racer

A versenyző neveként adhatjuk meg a kódokat:
cdnalsi - Az összes pálya közül választhatunk
cesrever - A megfordított pályákon versenyezhetünk

Ultima 7 (The Black Gate)

A cheat menüt úgy hozhatjuk elő, ha a játékot az *UTIMA ABCD[Alt]255* paranccsal indítjuk

nél távolabb elintézni, mert közelharcban kinyírnak, akármilyen páncélunk is van. Az emberek lerakásánál rakjunk egy puskást hátulra, mert egy kis pók hátulról jön. A falból kinyúló két csövet elég nehéz elintézni, de aknavetővel azért sikerülni fog.



19.pálya: Footbridge Path A

Nagyon fontos, hogy a legelső körben kinyírjunk annyi Pyr'Coo-t, amennyit csak tudunk, mert elég durvákat tudnak lőni. A továbbiakban nem nehéz a pálya, csak menni kell előre.

20. pálya: Statue Park

Ez az a szint, amit nem érdemes túl gyorsan megcsinálni. Tudniillik a mélyből folyamatosan jönnek a Ray'Coo-k, amikért még kapunk XP-t, vagyis ameddig van lőszerünk és türelmünk, addig nyugodtan tuningolhatunk.

27. p.: Rutherford's Solo Mission

Egy dologra kell figyelni a pálya során, hogy mindig fedezékbe ugorjunk. Így mindig mi lövünk először és második lövés nem lesz. Ha nem így csináljuk, pillanatok alatt megölnek, mivel nincs gyógyító felszerelésünk. Két helyszínen ezt nem nehéz megcsinálni, de a H alakú teremben szenvedhetünk egy ideig, amíg rájövünk a megoldásra. Pedig pofonegyszerű: csak be kell ugrani a közepére és akkor senki sem esik nekünk.



29. pálya: Spaceport #2

Minden emberünk boldogan rohan a űrhajó felé, ami elrepíti őket erről bolygóról, mikor jön a meglepetés: a fészekben a csöveitől megszabadított szörny úgy döntött, megbosszulja a történteket. (Valahonnan mintha ismerőslenne...) Ha minden emberünknek van jetpack-je, akkor nem lesz nehéz dolgunk, csak fel kell ugrani a két konténerre és kacsavadászatot tartani. Ha ez az állapot nem áll fenn, akkor igen kemény percek elé nézünk, tudniillik a lőszerinek fele arra fog elmenni, hogy azokat a kis pókokat kiiktassuk, amiket a nagy tojik minden körben. A nagy pókot a legegyszerűbb módon úgy lehet eliminálni, hogy elédobunk néhány aknát, ugyanis alulról gyenge a páncélzata és két-három, a hasa robbanó aknától már ki is pusztul. Igaz, hogy ilyenkor nem kapunk érte XP-t, de ez az utolsó pályán már mit sem számít.

APT



Tippek

• Nem érdemes túl sok skillt pazarolni a könnyű fegyverekre. A játék elején pl. Maxon-nak már van egy Heavy Weapon skillje, vele mindenképpen érdemes várni, amíg egy lángszórót vehetünk, és nem elszórni a skilleket másra.

• A pályákon található összes zöld ládát nyissuk ki, különben igen hamar pénzügyi gondjaink lesznek. Bizonyos ládákban implant-okat is találhatunk, amik bizonyos skill-jeinket növelik. Sajnos ez nem túl gyakori.

• Igyekezzünk úgy helyezkedni, hogy mindig csak egy irányból kelljen védekeznünk.

• Amivel feltétlenül érdemes felszerelni az embereinket: Munition Pack, Servosystem és Jetpack, ebben a sorrendben.

• Eleinte ne vásároljunk túl sok felszerelést (ammo pack, servosystem stb.), mert nem lesz elég skillünk a fegyverekre. Később meg már szerezni sem tudunk, mert gyenge fegyverekkel senkit sem tudunk lelőni.

• Egyáltalán nem mindegy, hogy egy ellenfél melyik testrészére célzunk. Ezt először a nagy Scay'Ger-eken figyeltem ezt meg, de később azt tapasztaltam, hogy a kicsikre is igaz. Úgy tudunk különböző testrészekre célozni, hogy a kurzort a célkereszt más-más oldalára visszük. Némi gyakorlással könnyen kitapasztalható, hogy kinél hová kell lőni.

• A játék vége felé a Jetpack nagyon hasznos kellék. Nem kell végigbóklásznunk a pályákat, hanem elég egy emberrel átugrálnunk a falak felett és elballagni a kijáratig. Persze erre a készítők is rájöttek, mert egy idő után már nem elég egy emberkét elvinnünk a kijárathoz, hanem az összessel oda kell menni.

• Én hat emberrel mentem végig a pályákon. Ezek közül három lézerrel, míg a másik három aknavetővel volt felszerelkezve (természetesen nem a játék elején). Utána még csatlakozott egy katona, akinek a kezébe nyomtam egy Multi Target Destroyer-t és így nagyon ütőképes kis csapatot alkottak.



• Ne küldjük olyan helyzetbe az embereinket, ahol meghalhatnak, mert ugyan tudunk újakat felvenni, de azok tapasztalatlanok, és egy csomó időbe kerül felfejleszteni őket. Ráadásul a megboldogultba fektetett összes anyagi áldozat is elvész.

• Elvileg egy emberrel egy körben csak egyszer léphetünk, vagyis ha egyik emberünkkel már csináltunk valamit és átmegyünk másikra, akkor az elsőre nem térhetünk vissza. Ez egy kis trükkel áthidalható. Ha kimentjük, majd betöltjük a játékállást, akkor ha más emberre áll rá a kurzor (mindig arra, akinek a legtöbb XP-je van; vele sajnos nem játszható el a móka), akkor a későbbiekben újra foglalkozhatunk ugyanazzal az emberünkkel, akivel már mozogtunk vagy lőttünk.

Cheat-özön

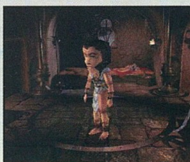
Dark Earth

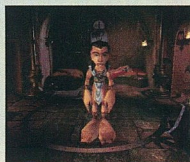
Nyomjuk meg a P-t (pause), írjuk be a kódot (először az Easy Mode-ot kell, a többi csak ezután él), majd Enter.

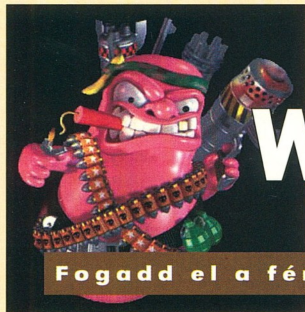
fortytwo – Ezzel kapcsoljuk be az Easy Mode-ot, ami lehetővé teszi a többi kód bevitelét
dwarf – Hősünk „összemegy”
baffe – Nagy lapátkezet kapunk
bigfoot – Nagy lába lesz karakterünknek
bighead – Megnő hősünk feje
normal – Visszaállítja az előző kódokkal elcsúfított karakter eredeti állapotát



Egyéb cheat-ek
[Ctrl][D] – Életerőnk a max.-ra ugrik
[D] – Éppen aktuális ellenfelünk életereje 1-re esik le







Worms 2 tippek

Fogadd el a férgek sötét oldalát!

Csimasz, fn (táj) 1. Más néven pajor. A cserebogár hernyószerű, bebábozódás előtti állapota. 2. Aranyos, ám végletekig gonosz kis féreg, aki bazookával és shotgunnal törekszik más férgek totális kiirtására...

Néhány ellenféreg,

avagy a legmókásabb fegyverek és eszközök

Érdemes kitérni azokra a fegyverekre, melyeknek a használata nem egyértelmű, mégis gyakran kell alkalmazni őket. Fegyverekre vonatkozó jótanácsokat olvashattok még a Jó és a Sötét Oldal taktikái között is.

Grider: A létra. Gyakorlati haszna első pillantásra nem sok, viszont amikor egy Strike-tól ment meg minket, vagy a hozzánk vezető utat torlaszolja el, rögtön megnő az értéke.

Homing Missile: A rakétáknál fokozottan figyelembe kell venni a szelet. Széliránnyal szembe, nagy erővel ferdén felfelé lőve többé-kevésbé célba találnak. Gyakorlat teszi a mestert...

Ming Vase: A Ming Vase-t csak akkor alkalmazzuk, ha nagyobb magasságból tudjuk ledobni, vagy messzire le tudunk ugrani a robbanás helyétől, mert ellenkező esetben egészen biztosan kapunk a szilánkokból.

Mad Cow: A tehenek mindig arra indulnak el, amerre nézünk. Ha tehát egy domb tetejéről indítjuk őket, és közben jobbra-balra nézegetünk, szétszéled a csorda, s kellően nagy pusztítást végez.

Napalm Strike: Rendkívül szélfüggő fegyver. Legjobb, ha széllel szemben indítjuk el, és nem a célpontra kattintunk, hanem attól egy picit eltolva a szél irányával ellenkező irányba.

Super Banana Bomb: Ennél a veszélyes fegyvernél mi magunk választjuk ki, hogy a repeszek mikor robbanjanak. Érdemes megvárni, amíg a banánok egyet pattannak, esetleg le is esnek, mert így kisebb eséllyel nyomjuk meg rosszkor az elsütő-billentyűt.

Csimaszok háborúja



„Réges-régen, egy messzi-messzi galaxisban, már régóta harcban álltak egymással a Féregelők lázadói és a Birodalmi Csimaszság könyörtelen katonái. Az egyenlőtlen háború már-már eldőlni látszott, amikor új reménység tűnt fel egy Luke Skywormer nevű fiatalember és társai, a fegyvercsempész Han Hernyó, a szőrös Kukacka, és az idős Obi Worm Kenobi képében, akik Han űrhajójával, a Millenium Pajorral eljutottak a birodalmiak legerősebb fegyverére, a Halálcsimaszra. Itt kiszabadították a szépséges Lárva hercegnőt, de hamarosan halálos ellenségbe ütköztek: az egyik sarkon ugyanis maga Darth Féreg tűnt fel, a Csimaszság egyik legerősebb gilisztája. Néhány pillanat múlva kezdetét vette a sorsdöntő harc az öreg Obi Worm Kenobi és Darth Féreg között..." – idézet George Kukac Star Worms-forgatókönyvéből.



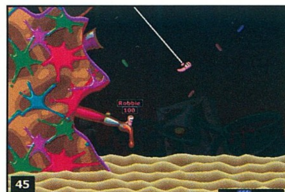
Eme Worms 2-tippekkel foglalkozó cikk rendhagyó bevezetőjének ötletét egy weboldal adta, ahol kifejtették, hogy a Worms 2-nek van egy jó és egy sötét oldala, éppen úgy, mint az Erőnek a Star Wars-ban. Hogy ez mennyire így van, azt mindjárt meglátjátok, ugyanis alant következik egy rövidke Worms 2-segítséghalmaz. Akinek pedig a cikk után is marad kérdése, nézze meg a *worms2.gamestats.com*-ot, ahol a közhasznú információkon túl mindenféle extra mókákra számíthat. (Például Beavis & Butt-head-hangokra, Yoda-hangokra, és veszedelmesen jó pályákra...)

Stöki

A Jó Oldal taktikái,

avagy ami a fair play-be belefér

A Ninja Rope titkai: Gyakran előfordul, hogy egy magaslatot meg szeretnénk kerülni. Ez a Ninja Rope-pal nagyszerűen elvégezhető, kétféle módon is. Az első, legsimább módszer a következő: akasszuk be minél magasabbra a kötelet, majd miután jobbra-balra himbálózással elértük a kellő lendületet, a kifele irányuló lendülés legalsó pontján húzzuk be egy picit a kötelet, és rögtön utána eresszük ki eredeti hosszára. Ha mindent jól csinálunk, a magaslat tetejére lendülünk. Eléggé nehéz elkapni a megfelelő pillanatot, és van úgy, hogy csak



Robbie megtanulja, hogy Ninja Rope-pal is lehet ölni...



... aztán meglátogatja vízi rokonait...

A Jó Oldal taktikái (folyt.)



Vidor korántsem olyan vidor...



... miután a Pneumatic Drill nyomásától lesodródik a pályáról...

harmadszorra-negyedszerre sikerül a dolog, valamint a szél is gyakran bekavar, de hosszú (értsd: több hetes) gyakorlással tökélyre fejleszthető ez a metódus. A kezdőknek ez elsőre nem fog menni, ezért ők alkalmazhatják a másik módszert, melyhez azonban némi szerencse is szükségeltetik: A magaslat tetejére beakasztott kötélen lengedezve hirtelen húzzuk be a kötelet a lehető legrövidebbre, mire kukacunk követhetetlen sebességgel elkezd ide-oda pattogni. A kötelet ekkor hirtelen engedjük ki, és imádkozzunk, hogy éppen a megfelelő irányba lendül a kis féreg...

A Félős Kukac hadművelet: Soha ne felejtsünk el a fegyverek használata utáni azonnal fedezékbe vonulni!

Pozícióharc: Próbáljuk meg a kukacainkat mindig távol tartani a túl lejtős, túl magas, vagy túl mély helyektől. A legideálisabb egy olyan hely, ahonnan könnyen ki tudunk lőni, befelé viszont csak nagyon nehezen jön az áldás, és vastag tető van a fejünk felett. Az ilyen helyek gazdáját véres csata dönti el, ami általában a helyet is tönkreteszi...

„Szél kele most, s mint sír szele kél...": Mindig, MINDIG, minden lövés előtt vegyük figyelembe a szélirányt és erősséget! Nemcsak hogy pontosíthatjuk ezáltal a lövésünket, de gyakran a szél segíthet olyan helyre lőni, ahová amúgy nem tudnánk.

Cseleport: Ha kevesebb emberünk van, mint az ellenfélnek, nyugodtan teleportáljunk az ellenfél legutóbb következett embere mögé, mert úgyis előbb fogunk jönni, mint ő, és egyrészt így elintézhetjük őt, másrészt lehet hogy mi kerülünk ezáltal egy jobb fedezékbe.

A fal adja a másikat: Gyakori eset, hogy egy ellenfelünk a víz szélén áll, de olyan közel a falhoz, hogy nem tudunk mögé menni, hogy a vízbe pofozhassuk. Ekkor nyugodtan üssük egy Fire Punch-csal a falnak, és onnan visszapattanva fog elmenni horgászni...

Nyomás!: A vízparti ellenfelekhez nem muszáj pontosan dobni a cuccokat, mert a légnyomás úgyis lesodorja őket. Elég, ha csak a közelükbe rakunk pl. egy Dynamite-ot, az majd elvégzi a többit...

A patkánykodás ellenszerei: Azzal a féreggel, aki beássa magát, többféleképpen elbánhatunk: Beteleportálhatunk mellé (a szűk helyen nem tud majd mit kezdeni velünk), fentről a fejére fúrhatunk, esetleg egy Kamikaze-val tehetünk róla, hogy ne okozzon több gondot.

Sebzések

Az alap fegyverek által okozható maximális sebzések:

Air Strike	30 pont / bomba
Baseball Bat	30 pont
Banana Bomb	75 pont / banán
Bazooka	50 pont
Blow-Torch	15 pont
Cluster Bomb	30 pont / repesz
Dragon Ball	30 pont
Dynamite	75 pont
Exploding Sheep	75 pont
Firepunch	30 pont
Grenade	50 pont
Handgun	5 pont / golyó
Holy Hand-Gr.	75 pont
Homing Cluster	30 pont / repesz
Homing Missile	50 pont
Homing Pigeon	75 pont
Homing Strike	30 pont / bomba
Kamikaze	30 pont / találat, 50 pont a végső robbanás
Mad Cow	75 pont / tehén
Mail Strike	50 pont / levél
Mine	50 pont
Ming Vase	75 pont / szilánk
Minigun	100 pont
Mortar	30 pont / repesz
Napalm Strike	változó, kb. 80-90 pont között
Old Lady	75 pont
Petrol Bomb	változó, kb. 80-90 pont között
Pneumatic Drill	15 pont
Shotgun	25 pont / lövés
Super Banana	75 pont / banán
Super Sheep	75 pont
Uzi	60 pont

A Sötét Oldal taktikái,

avagy hogy nem illik játszani

Az akna a legjobb haver: Egy ellenfélhez közeli akna segítségünkre lehet, ha Shotgunnal, vagy más fegyverrel rálőjük az fejére a drágát.

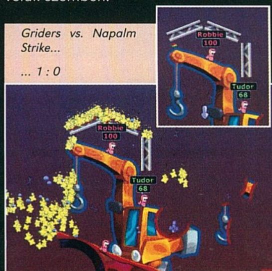
Kifüstölés: Ha alagútba, vagy lejtősebb gödörbe óhajtunk gránátot dobni, állítsuk a Bounce-t Max-ra, és nagyobb eséllyel pattog be a szeretetcsomag...

Lefojtás: Ha a Cluster Bomb-ot, a Ming Vase-t, és más repeszes fegyvereket pontosan a gyilkolandó kukacra rakjuk rá, úgy hogy a kukac feje takarja a fegyvert, akkor a repeszek is őt érik. Emiatt az áldozat egészen biztosan meg fog halni, mi pedig nem kapunk a repeszekből.

A Ninja Rope gonoszsága: ez a sokoldalú eszköz gyilkolhat, ha egy ellenfél melletti aknát aktivizálunk vele, és utána gyorsan ellendülünk onnan. Hasonló gonoszság az is, amikor lendületből esünk le egy sima lejtő tetejére, és a lejtőn álló kukacokat szépen belesodorjuk a vízbe. Ezt nagyon nehéz jól kivitelezni, de egy kukacunk feláldozásával hármat-négyet ölhetünk (szerencsés esetben pedig csak a mi kukacunk marad meg a lejtő végén). A legnagyobb gonoszság viszont, amit a Ninja Rope-pal művelhetünk, ha a levegőből valamilyen bombát potytyantunk az alattunk levőkre (csak utána siessünk, mert 3 másodpercünk lesz rá, hogy szilárd talajra tegyük magunkat).

Unfair ötletek Teleport-tal: Ha egy dögrováson levő (értsd: 20, vagy annál kevesebb életerőpontú), amúgy is halálra ítélt kukaccal nagy magasságba egy ellenfél fölé teleportálunk, és annak fejére esve meghalunk, több, mint 30 pontot sebzünk rajta (ha pedig egy picikét mellé esünk, a robbanásunk elsodorhatja egy kívánt irányba).

A patkánykodó kukac esete: Ha megcsappan az életerőnk, ássuk be magunkat, a bejáratot pedig torlaszoljuk el Grider-ekkel. Ezután már csak arról gondoskodjunk, hogy a Griderek-kel biztosítsuk a talaj utánpótlását. Mire a többiek a közelünkbe jutnak, eljön a Sudden Death, és egyenlő esélyekkel indulunk velük szemben.



Griders vs. Napalm Strike...

... 1 : 0



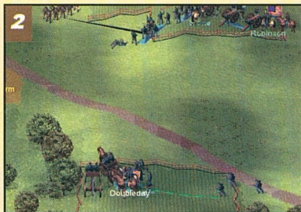
Gettysburg!

Észak és Dél immáron sokadszor...

Már a múltkori cikkben is említettem, de a fontossága miatt, nem tudom megállni, hogy ismét ne szóljak a leállítás (pause) fontosságáról. A real-time harcok legnagyobb hátránya szűnik meg ezzel a lehetőséggel, miszerint mi nem tudjuk egyszerre az összes egységet irányítani, de a számítógép igen. Ebben a játékban nyugodtan állítsuk meg az időt, gondolkodjunk és adjunk ki – akár az összes egységünknek is – új parancsokat.



Győzelmünk vagy bukásunk legmeghatározóbb tényezője lesz az, hogy milyen módon tudjuk csapataink harci szellemét „menedzselni". Legfontosabb, hogy legyünk tisztában az emberekre gyakorolt pozitív és negatív hatásokkal egyaránt és próbáljunk meg minél több segítő tényezőt kihasználni. Az *1. kép* közepén láthatjuk a 95. New York ezredet, illetve alul a paramétereit. Megpróbáltam minden morált javító lehetőséget az egységre zsúfolni. Balról jobbra haladva ezek a következők: alap, tapasztalatból adódó bátorság (2-5 négyzet); balról, jobbról támogató ezred; alakulat mögött támogató egység; fedezék nyújtotta védelem; brigádot vezető parancsnok közelsége; a csata főparancsnokának közeli jelenléte. Egyetlen tényező maradt ki, az eset, amikor az alakulat a saját maga készítette fedezék mögött bújik meg. Ez akkor következik be, ha az adott ezred egy ideje nem csinál semmit és nem is lőnek rá. Ilyenkor automatikusan elkezdenek fedezéket gyártani a katonák. A palánk nyújtotta védelemnek három fokozata van és a második elérésekor kapjuk meg az extra morált jelképező négyzetet. Mint a fentiekből kiderült, életbevágóan fontos, hogy egységeink, lehetőség szerint töretlen vonalban álljanak fel, mert így nyújtják egymásnak a legnagyobb támogatást. Szeretném felhívni a figyelmet a szélek jelentőségére. Mivel egységeinket legérzékenyebben az oldalról és hátulról érkező tűz érinti és ezeken a helyeken pont ilyen manőverekre nyílik lehetőség. Ezért jó, ha széleinket veterán katonák alkotják, míg a zöldebb hadkötelesek a biztonságosabb(?) középső részen helyezkednek el. Ekkor ugyanis jelentős morálnövekedést érnek el a kopaszok is (jobbról, balról támogatás és esetleg parancsnok), ami lehetővé teszi, hogy huzamosabb ideig teljesítsenek frontszolgálatot.

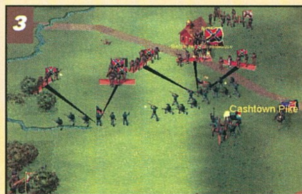


Tippek

Néhány jó tanács, távirati stílusban:

- Figyeljük a zászlókat és a problémás helyekre azonnal csoportosítsuk át a vezéreket.
- Néha bölcs dolog a (rendezett) visszavonulás is.
- Legyünk tisztában a csatából hátralévő idővel! Nem mindegy, hogy egy másodlagos győzelmi pontot 5 percig vagy egy óráig kell még tartani.
- Ha komoly zűrzavar támad a soraink között, akkor áldozzunk fel egy-két alakulatot és parancsoljuk meg nekik, hogy utolsó leheletükig tartsák a pozíciójukat. Ezzel időt nyerhetünk egy második védelmi vonal kialakítására.
- Ne próbáljuk meg elsőre legyőzni Lee tábornokot

Ha végképp beüt a mennykő és egységeink futásnak erednek, akkor azonnal próbáljuk meg a réseket betömni a tartalékokkal, esetleg az egységek átrendezésével. Gyáva katonáink természetesen a „se lát, se hall" taktikát alkalmazva a szélrózsa minden irányába szétszóródnak. Valahol megállva pedig elkezdenek gondolkodni az



Cheat-özön

F22 Lightning II

A cockpit-ben nyomjuk meg a Ctrl+Alt+Shift+F1-et, és sérthetetlenek leszünk. A Ctrl+Alt+Shift+F2 lenyomásával repülés közben tölthetjük újra a fegyvereinket.

Harvester

A kódokat bármikor alkalmazhatjuk a játék során:

NICK — Feltölti az életerőnket
RUCE — Isten mód
DUSTIN — Ugrás az első szintre
BOSTON STRANGLER — Második...
HELTER SKELTER — ... harmadik...
CHARLES MANSON — ... és az utolsó, negyedik szint
MURDERER — Extra fegyvereket kapunk

Theme Hospital

A FAX-képernyőn aktuvizálhatjuk a kódokat (gépeljük be, majd nyomjuk meg a zöld gombot).

7287 Bonus játékot kapunk, ha megnyertük az adott pályát
24328 Csaló mód, a következő lehetőségekkel:
Shift+C – 10 000 dollárt kapunk
Ctrl+C – Minden fejlesztésünk elkészül
F12 – Megnyerjük a játékot

Heroes of Might & Magic 2

Játék közben gépelhetjük be a kódokat:

911 — Megnyerjük az aktuális pályát
1313 — Elveszítjük az aktuális pályát
8675309 — Megkapjuk a teljes térképet
32167 — Ha egy városban egy hős van kiválasztva, akinek a seregében van szabad hely, a sereg öt fekete sárkánnyal gyarapszik.

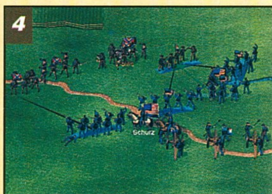
Stonekeep

Vegyünk a kezünkbe egy követ az inventory-ból, majd nyomjuk meg a bal shift-et, és az F9-et

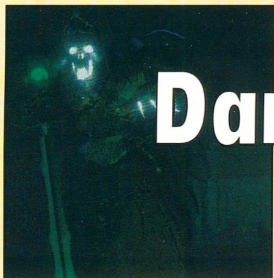
élet értelméről, vagy valamilyen egyéb halaszthatatlan tevékenységet folytatnak. Ilyenkor némiképp csökken a pánikhangulat (rallying slowly), de ez a tempó általában nem elég ahhoz, hogy a csatában újra szerephez jussanak. Ezért nagyon lényeges, hogy lehetőleg egy minden egységet irányító tábornokot helyezzünk el a harctól távol és gyűjtsük köré a remegő lábú vitézeket (rally). Ezt láthatjuk a *2. képen*. Ekkor az egységek felé intézett lelkesítő beszéd hatására a félelem rohamtempóban illan el (rallying steadily) és lehetőségünk lesz arra, hogy az ezredeket ismét ütközetbe vessük.

Ami nálunk megszívlelendő tanács a védelemben, az egyúttal kihasználandó eshetőség a támadás során. Törekedjünk tehát arra, hogy az ellenfélnek a lehető leggyorsabban az eszébe juttassuk a „De jó volna hazamenni..." kezdetű nótát. Amikor csak lehet, koncentráljuk csapataink tűzerejét! A *3. kép* próbálja illusztrálni a tüzérség optimális felállítását. A legnagyobb hatása a széleken felállított ágyúknak van, amik harapófogóba szorítják a középen támadó ellenfelet. Emellett érdemes magaslati pontokra telepíteni az ütegeket, illetve fedezék szélére helyezni őket, mert így a terep védelmet nyújt, ugyanakkor a kilátást nem korlátozza.

Elkerülhetetlen néha, hogy bizonyos stratégiai pontokat birtokba vegyünk. Voltaképp erről szól a háború, nem igaz? Ilyen esetekre jellemző, hogy az ellenfél van kellemesebb pozícióban (magaslaton, erdőben, beásva és hasonló mókák). Ne rohamozzunk tehát, mert hamarosan nem lesz kinek parancsot adni! Közelítsük inkább meg az elfoglalandó területet lőtávolságra. Szemeljük ki az ellenfél leglabilisabb egységét. Ebben segíthet a zászló állása, ami ha nagyon lekonyul, az lélekben gyenge katonákra utal, illetve a megjelenített alakok mennyisége, ami egyenes arányban áll a valódi taglétszámmal. Szóval, ha megvan az áldozat, akkor irányítsuk rá a figyelmet és persze a puskákat. Nézzük meg, hogy melyik egységünkre nem lőnek (nincs piros csík közte és egy ellenséges alakulat között). Majd rendeljük el velük a rohamot. Valami hasonlót figyelhettek meg a *4. képen*. A támogató parancsnok itt triviális, hiszen „sturm"-ot csak ő rendelhet el.


4

-csonti-



Dark Omen

Stratégiai tippek

A Warhammer 2-höz viszonylag nehéz tippeket adni, mert a játékban is fel van sorolva egy csomó (ezeket a küldetések után kapjuk, de azonnal végignézhetjük az összeset is), így legfeljebb azokat a személyes tapasztalatokat érdemes megosztani Veletek, amik ott nem szerepelnek.

Már a csapatok felrakásánál érdemes ellenőrizni az ágyúink hatótávolságát! Mivel ilyenkor is kiadhatunk nekik célpontokat, a felrakási területen belül érdemes kísérletezni, hogy honnan is látják be legjobban a terepet, illetve meddig bírnak ellőni.

A varázsfegyverek másodlagos tulajdonságát ne felejtsük el használni! Sokszor közelharc nélkül is támadhatunk velük (a Grudgebringer is ilyen).

Ezzel összefüggésben az ellenséges ágyúk és íjászok ellen a legjobb fegyver a mozgás és a varázsfegyverekkel lődözés (persze egy Shield of Ptolos sem árt)! Ellenséges katapultokat gyakorlatilag veszteség nélkül elpusztíthatunk így. Természetesen mindez csak akkor szükséges, ha ágyúink valamilyen ok miatt nem tudják elpusztítani ezeket az egységeket...

Ha megkapjuk a vörös varázslónak a teleport varázslatát, akkor igen komoly felderítő és pusztító képességek birtokába jutunk. Odateleportálunk, kilövünk egy varázslatot és visszateleportálunk – biztos módszer.

Ne költsünk pénzt, csak közvetlenül a csaták előtt (a szereplők szövegeiből kide-



Cheat-özön

egyszerre, így Drake HP-i soha nem fognak 1 alá csökkenni.

Blood

A cheat kódok a következők:
mpkfa – Isten mód
hongkong – Az összes fegyvert végtelen lőszerrel
keymaster – Minden kulcsot megkapunk
griswold – Mind a három páncéltípust megkapjuk
satchel – Minden tárgyat megkapunk
onering – Láthatatlanság
mario – Szintugrás
krueger – Immunisak leszünk a tűz-sebzésre
cousteau – 200-re töltődik fel az életerőnk
Eva Galli – Falonátjárás
goonies – Teljes térkép
funky shoes – Magasabbra tudunk ugrani

Interstate '76

A Ctrl és Shift billentyűk együttes lenyomása mellett gépelhetjük be a kódokat.
getdown – minden autó minket fog támadni, de ha meghalunk, a szintet teljesítettnek veszi.
wiggleburger – meglepetés



Kellemetlen szituáció. A magaslat biztonságában az előholt íjász brigádok tűz alá vették embereimet. A reakció nem maradt el!

rül, hogy ez mit jelent: általában amikor Bernhardt kiadja a parancsot a támadásra)! Ugyanis nem minden csapat marad velünk állandóan - például akiknek segítünk, azok sokszor csak egy-két csatára tartanak velünk! Nyilván nem érdemes olyan csapatra pénzt költeni, aki majd otthagy minket.

Lehetőleg ne felejtsük el átállítani a tüzérségünk (és íjászaink) célpontját, amikor közelharcba bocsátkozunk az ellenféllel! Murphy örökérvényű törvényei szerint ilyenkor sokkal nagyobb kár keletkezik a saját csapatunkban, mint az ellenfélben! Az ellenség persze nem ilyen okos: egyszer közel mentem egy katapultjához, aki nagy ügybuzgalmában a saját fejére pottyantott egy tűzlabdát...

Az elf íjászok és a mozsárágyú hajlandó olyan helyre lőni, amit nem lát be! Sajnos az ágyú és a többi íjász nem ilyen...

A csatateret az ütközet elején állítsuk be északi irányba, mert így lesz kompatibilis a pálya a térképpel és ez a könnyebb tájékozódást segíti.

Néha a harcok kicsúszhatnak az irányításunk alól, mert sok egységnek kell(ene) rövid időn belül parancsot adni. Ezt enyhítendő kapcsoljunk a térképre. Válasszuk ki a kívánt alakulatunkat és döntsük el milyen parancsot akarunk adni nekik. Váltsunk vissza az ütközetre és gyorsan adjuk ki az ukázt. Térjünk vissza a térképhez és folytassuk a következő egységgel.

A legtöbbször nyerő húzás bevárni a közeledő ellenfelet. Mire odaérnek hozzánk, már csak le kell mészárolni az ágyútüzet, nyilakat vagy varázslatokat esetlegesen túlélő kreatúrákat.

Ha nem akar az ellenfél megtámadni minket, akkor mozogjunk az irányukba egy gyors egységgel és addig merészkedjünk el, amíg meg nem indulnak a seregek a portyázó alakulat felé.

Az ellenség távolbaható egységeit (íjászok, mágusok, katapultok) a lehető leghamarabb semmisítsük meg vagy maradjunk a hatókörükön kívül.

Koncentráljuk az erőnket egy ellenségre. Próbáljunk minél több oldalról megrohamozni a kiszemelt célpontot.

Felderítőnek gyors lovasságot indítsunk, lehetőleg a lövedékeket hárító varázspajzs védelme alatt. Így a veszteségek minimálisak lesznek.

Az ágyúk személyzetét érdemes maximálisan bepáncélozni, mert egyrészt kevesen vannak, azaz olcsó. Másrészt viszont nagyon kellemetlen, hogyha azért kell újrakezdenünk egy küldetést, mert közelharcba került tüzéreink nem bírták ki azt a néhány má-



Bernhardt parancsnok nyakig a munkában!

sodpercet, míg a felmentésükre megérkeztek a bajtársaik. A többiek páncélozásával csínján bánjunk, mert az utolsó fillléreinket is ráfizethetjük egy lovas egység pótlására. És ugye a ballisztták nagy részétől a páncél sem véd meg...

-csonti- és Pellus

Cheat-ek

Pizza Tycoon

Válasszuk Elvis-t karakternek, majd vegyünk fel annyi kölcsönt, amennyit csak tudunk. Mentsük ki a játékállást, majd töltsük vissza, s csodák csodája: a bank elfelejtette a tartozásunkat!

Privateer 2

A navigációs képernyőn nyomjunk Alt+N-t, majd F-et, ezek után jöhetnek a kódok:

NO TALENT - Sérthetetlenség
REP ME UP - Sérült fegyverek és pajzsok megjavítása
PETY PETY - Az utánégető üzemagyagát tölti fel
CHILL OUT - A túlmelegedett lézerfegyverünket hűti le

A cheat-ek bevitele után Enter-t kell nyomni.

Death Rally

Verseny közben gépelhetjük be az alábbi kódokat:

DRUB - Nincs sérülés
DREAD - Végtelen lőszer
DRAG - Végtelen turbo

Ezeket pedig a menüben:

DROOL - 500 000$-t kapunk
DRAW - 1000$-t kapunk
DRIVE - 10 pontot kapunk

Pro Pinball – The Web

Ha olyan pontszámot érünk el, amivel felkerülünk a hiscore-lista élére, adjuk meg névként: PRO. A következő játékunkban a golyó sebessége a duplájára fog nőni...

Comanche 3

Repülés közben nyomjunk R-t, majd jöhetnek a kódok:

ratz - láthatatlanság
dog9 - fegyvereket kapunk
bat9 - hellfire rakétákat kapunk

Egyszerűbb módszer a cheat-elésre: nyomjunk [backspace]-t, és gépeljük be: *kyle*. Egy cheat-menü a jutalmunk.

Deadlock

Nyomjunk Ctrl+F1-t, majd jöhetnek a kódok:

MAKE IT SO - 5000 credit-et kapunk, és egy csomó erőforrást
FRODO - Befejeződik az aktuális kutatásunk
GHOTI - Népességünk a maximumra nő

Fifa Soccer 96

Válasszunk barátságos meccset. Első csapatként kérjük Vancouver - USA-t, másodikként pedig Canada - International-t. A Play helyett nyomjunk Ctrl+Alt+–-et, és a Cheat menübe jutunk.

Pacific General

Indítsuk a játékot a „pacgen /hondarules" paranccsal. A címképernyő bal oldalán találhatjuk meg az egységeink szerkesztésére szolgáló editort.

Tie Fighter

Repülés közben nyomhatunk Shift+F1-et sérthetetlenség eléréséhez, vagy Shift+F4-et az időkorlát kikapcsolásához.

Ultima 6

Beszéljünk lolo-val, mondjuk neki háromszor: SPAM, majd kérdezzük meg őt HUMBUG-ról. Ha jól csináltuk, a cheat menüben találjuk magunkat.

Ultima 7 (Serpent Isle)

Indítsuk a játékot a „serpent pass" paranccsal (ha a Silver Seed-del játszunk, akkor a „serpent manimal" paranccsal), és a következő cheat-ekhez jutunk:

F2 - Cheat menü
F3 - Teleport térkép
F6 - Kard cheat
F8 - Az összes könyvet megkapjuk

SimCity 2000

Játék közben gépelhetjük be a kódokat:

CASS - 250$-t kapunk
FUND - 10000$-t kapunk
IMACHEAT - 500000$-t kapunk
NOAH - árvíz

Dark Sun 2

A játékot indítsuk a DSUN -K911 paranccsal, és valamelyikkel a következő paraméterek körül:

a - nincs intro
m - nincs zene
p - minden pszionikát megkapunk
s - minden varázslatot megkapunk

Megarace 2

A játékot a következő paraméterekkel indíthatjuk (egyszerre akár többel is)

SPEED Gyorsabb lesz az autónk
MONEY 99999 pénzt kapunk
MAP A teljes pálya térképét megkapjuk
GAME nincs intro

Stronghold

Indítsuk a játékot a STRONG DEBUG paranccsal, és a játék során a következő lehetőségek nyílnak meg előttünk:

Alt+C - megváltozik a karakterünk
Alt+K - leromboljuk az ellenséges erődöt
Alt+P - szintet lép a karakterünk
Alt+Z - elpusztulnak az ellenséges csapatok

Battle Isle 3

Gépeljük be: EWALD, majd nyomjunk F9-et, ekkor megjelenik a cheat menü (német nyelvű az angol verzióban is). A pályakódok a következők:

1	2975462	11	4092664
2	6487674	12	7564366
3	1564386	13	8264241
4	9745642	14	3243554
5	3756838	15	5487436
6	2957843	16	1353411
7	8844366	17	4524338
8	2375411	18	6731244
9	3854653	19	1243371
10	5647332	20	6245425

Hercules Thriller 3D

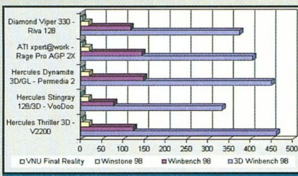
Gyorsítókártya Herkules erejével

Hercules. Ki ne ismerné ezt a nevet, ha videokártyáról van szó. Jövőjét a Dynamite szériával alapozta meg, aminek a 2D-s sebessége, és alacsony ára szinte legyőzhetetlenné tette minden más kártyával szemben. Aztán egyszer csak jött a 3D őrület, egyre több embernek lett lényeges tényező a másodlagos videokártya, és kevesebben vásároltak Hercules kártyákat, mivel úgy gondolták, hogy megfelel inkább egy pár ezer forintos S3, csak a 3Dfx belekerüljön a számítógépbe. A Hercules erre elég lassan reagált – bár időközben készített egy (nem túl sikeres) Voodoo Rush-Stingray 128 párosítással készült 2D/3D kártyát – de most végre kihozott egy igazán jó 2D/3D gyorsítót: a Hercules Thriller 3D-t.

A kártyán 8 Mb RAM van, egy Rendition Verité 2200 2D/3D chip, egy video kimenet, és egy video bemenet. Ebből az az igazán izgalmas kérdés, hogy mennyire lehet kihasználni a 8 Mb és a V2220-as egyesített erejét. Az interneten terjengő kósza hírek szerint az új kártya teszteredményeit egyedül a voodoo 2 múlta felül és habár az ilyen híreket némi fenntartással kell kezelni, de ez azért bíztatónak mondható. Szóval gép bekapcsolva, a Windows 95 elindul, detektálja az új hardvert, kéri a driver CD-t, néhány file-t felmásol, aztán újraindítás és a kártya működik. Ez nem egészen két percet vett igénybe, tehát a telepítéssel semmi gond nincs. Ezután még egy DirectX-et kellett felrakni és kész is volt minden, jöhetett a tesztelés.

Elsőként játékokat futtattam, majd következtek a különböző tesztprogramok. OpenGL driver nincs a Thrillerhez, (és egyelőre nem is ígérnek), tehát a Quake-eket, Hexen 2-t és az összes OpenGL-t használó alkalmazást elfelejthetjük. Ez azért manapság elég nagy hiányosság, mivel most már minden valamire való gyorsító támogatja valamilyen szinten az OpenGL-t.

Nézzük azt, amit viszont tud. Elindítottunk egy 3D Studio Max 2-t D3D támogatással ami ment is 1152×864-es felbontásban (Rivá-val 800×600 volt a legnagyobb választható felbontás), és fantasztikus sebességgel mozgatta az object-eket. A játékok kiválóan futottak 640×480 és 800×600-on, 1024×768-ban viszont már lassú volt (a tesztgép egy PII 333-as volt, 128 Mb SDRAM-mal). Úgy lehet legjobban érzékeltetni a dolgot, ha azt mondom, hogy a Thriller 3D 800×600-ban tudott annyit a Tomb Raider 2-vel, mint a Riva128 1024×768-ban. Ezek szerint hiába a sok memória, a játékok (egyelőre) nem tudják ezt kihasználni a felbontások növelése érdekében, mivel a Verité chip nem tudja tökéletesen kiszolgálni őket. Persze a 2D-s alkalmazásoknál nagyon jól tud jönni a (Riva128-hoz képest) +4 Mb memória. A tesztprogramok nagyjából 10%-kal lassabbnak hozták ki, mint a Riva 128-at, viszont 20%-kal gyorsabb még így is, mint a 3Dfx és az ATI Expert-et is megelőzte. Volt néhány apró bug a játékok alatt, de ezt az új driverek kijavítják.



A grafikon a Hercules hivatalos honlapjáról származik

Összességében nagyon jó kártya ez a Thriller 3D, mindenkinek bátran ajánlom, főleg ha szükség van a sok memóriára. Az ára kicsit magasabb, mint a 3Dfx-é, viszont többet is nyújt annál.

Csumi
csumi@freemail.c3.hu

3D ködoszlató

D3D, OpenGl, Glide, 2D-3D gyorsítókártyák. Mik ezek pontosan? Mit tudnak? Mire valók? Melyiket érdemes venni?

A 3D gyorsításról közérthetően

Olyan kérdések ezek, melyek napról napra egyre több embert foglalkoztatnak, a pontos válaszokat mégis kevesen ismerik. Úgy gondoltuk, legfőbb ideje eloszlatni a homályt a „3D-s dolgok" körül.

Kezdjük mindjárt az elején

1995-ben a Windows 95 megjelenésével a DirectX szabványról kezdett beszélni mindenki. Arról, hogy az majd milyen jó lesz, mert egységes játékplatformot teremt, és egy játékot elég lesz megírni DirectX-re, nem kell majd a programozóknak szenvedni mindenféle hang és videókártya driver-ekkel. Elég, ha megírják a programot Win 95-re és akkor a DirectX-en keresztül az összes rendszeregységet maximálisan ki lehet használni (ez napjainkban megvalósultnak mondható). Aztán egyszer csak kezdtek jönni a hírek a 3D-s gyorsítókártyákról, mivel a PC-k – Win 95 ide vagy oda – még mindig siralmas teljesítményt nyújtottak a 3D-s megjelenítés terén. (Ekkor még P100 volt a csúcsgép...)

Elsőként érkeztek a Virge chipsetes kártyák, majd ezeket követték más gyorsítók, de egyik sem ért el nagy sikert a támogatás hiánya miatt, kevés játékot fejlesztettek rájuk, a D3D (lásd később) meg még nem volt elég kiforrott. Aztán egyszer csak megjelent a 3Dfx! Hát igen, nincs mit tagadni ez hozta meg a nagy áttörést. A 3Dfx megjelenése óta érdemes igazán foglalkozni a D3D gyorsítással, mivel egy ilyen teljesítményű kártyával már meg lehet közelíteni a fotorealisztikus 3D-s megjelenítést. Persze most már nagyon sok gyorsítókártya van a piacon, a cikk végén próbálunk egy kis segítséget nyújtani ahhoz, hogy melyekkel érdemes foglalkozni.

Akkor először is mi az a 3Dfx? A 3Dfx egy grafikus chip, amelyet a 3Dfx Interactive fejlesztett ki és ugyanez a cég is gyártja. A 3Dfx chip pontos neve 3Dfx Voodoo Graphics. Tehát a 3Dfx és a Voodoo tulajdonképpen ugyanaz! (Sokan szokták kérdezni, hogy „akkor most milyen kártyát vegyek: 3Dfx-et, Voodoo-t vagy esetleg egy Orchidot?") Ugyanez a Riváná : nVidia Riva128 (gyártó, chipset).

A varázsszó: API

Nézzük a különböző 3D-s API-kat – ez a 3D-s programozói felületek gyűjtőneve – (Application Programming Interface). Milyen API-k érdekelnek minket? D3D, OpenGL, Glide.

D3D: ez a Microsoft DirectX egy része. Ha egy kártyához adnak D3D drivereket és egy játék kihasználja a D3D gyorsítást, akkor annak a játéknak ki kell használnia az adott kártyát. Sajnos ez nem mindig működik rendesen, például az F22 ADF egyelőre D3D-n keresztül csak 3Dfx-el hajlandó működni. Ez azért lehetséges, mert a programozóknak nem mindig van idejük letesztelni a programokat a különböző gyorsítókártyákkal. Ha egyszer szabvány a DirectX, akkor elvileg a kártyához adott DirectX/D3D driveren keresztül a D3D-t támogató játéknak ki kéne használnia maximálisan a kártya teljesítményét, de sajnos néha hiába a szabvány, a különböző chipekhez nem mindig sikerül tökéletes drivert készíteni. Ráadásul a D3D-t folyamatosan fejlesztik, egyre több effektet tud, egyre gyorsabb, stb. Általában ezeket a problémákat később megoldják, kiadnak egy patch-et, vagy a kártya drivereit javítják ki.

OpenGL: ezt a drivert a Silicon Graphics fejlesztette ki. Szerintem a D3D most már szebb és gyorsabb is, legalábbis játékok téren. Elég csak megnézni a Quake 2-t vagy a Forsakent... Annyit érdemes még megemlíteni, hogy a 3Dfx-hez csak miniGL létezik, ami csak a Quake engine-es játékokkal működik. Ezzel szemben, a FireGL és Riva128-as kártyákhoz van system OpenGL driver, ezt minden alkalmazás ki tudja használni. Sajnos 3Dfx-hez nem is nagyon lehet megcsinálni, mivel csak full screenben tud dolgozni.

Glide: kifejezetten csak a 3Dfx-es kártyákhoz készült programozói felület. Tehát a Glide-ra írt játékok csak és kizárólag 3Dfx-es kártyákon futnak! A Tomb Raider például Glide-os, megy DOS alól is tökéletesen voodoo-val, viszont semmilyen más kártyával nem. (legalábbis a Glide-os



Roborumble: színes fények, csillanás és szép textúrák



Screamer Rally: szép nagy felbontású textúrák


Unreal: a nemsokára megjelenő „emberszimulátor" már teljesen kihasználja a 3D gyorsítás előnyeit, olyannyira, hogy a program optimális futtatásához már nem is elég kizárólag egy bármilyen gyorsítókártya.

patch-csel nem fut más kártyán.) Persze van külön patch más kártyákhoz (Matrox, PowerVR). Többek között ezért is jobb a D3D, pl. a Tomb 2 már D3D-s és így az összes gyorsítókártyával is tökéletesen fut.

Konfiguráció

Milyen konfigurációba érdemes 3D gyorsítókártyát rakni?

Erre elég nehéz pontos választ adni, mivel pl. a 3Dfx-es kártyák dobozán az áll, hogy minimum Pentium 75. Nos, én próbáltam P75-tel aztán ment is a GLQuake 15 fps-t. Nagy általánosságban elmondható, hogy minél nagyobb proci van a gépben, annál jobb. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy egy P166-os és 64 Mb RAM. Itt most néhányan felhördülnek: minek az a 64 Mb RAM!? Nos azért, mert elég kellemetlen érzés, amikor az ember Quake vagy Hexen 2-t játszik és megy is szépen 30-40 fps-okkal aztán egyszer csak megáll az egész és elkezd a gép töltögetni a winchesterről. Tessék csak venni sok-sok memóriát!

Ráadásul lassan már a voodoo 1 is kevés egy-két játékhoz. Persze ez csak akkor igaz, ha az ember szeretne maximális részletességi szinten játszani. Ezzel el is érkeztünk ahhoz a ponthoz, hogy milyen gyorsítókártyát is érdemes venni. Nos az éremnek több oldala van. Meg kell fontolni, hogy mire szeretnénk használni pontosan a kártyát. Csak játékra vagy 3D-s tervezőprogramokra, esetleg mindkettőre? Tudjon-e gyorsan működni 2D-ben is? Na és a lényeg: mennyi pénz áll rendelkezésünkre?

Ha valaki csak játékra szeretné használni a kártyát és van már egy normálisabb videokártyája akkor 3 lehetőség van: voodoo vagy voodoo 2 és Power VR.

Ha nincs sok pénz a vásárlásra, akkor mindenképpen egy voodoo 1 jöhet számításba, ami viszont egy másfél éves kártya, tehát lassan elavul. Ilyet most 25 ezer forint körüli áron lehet kapni. Ha több pénzt szán rá valaki, akkor voodoo 2-t kell vásárolni, ami kb. 2-3-szor gyorsabb, mint a mostani 3Dfx-es kártyák. Ennek az ára Magyarországon nyárig kb. 65- 85 ezer forint körül lesz.

Vannak már nagyon jó 2D/3D-s kártyák is, ezek általában gyorsak 2D-ben is. Az ajánlott típusok a következők: Fire GL szériák, Riva 128, Hercules Thriller 3D.

A Fire GL leginkább tervezőprogramokhoz ajánlott, de a D3D-s teljesítménye is elég kellemes, az ára 50 ezer forint körül van. A FireGL nagyobb testvérei 200 és 450 ezer forintnál kezdődnek. Az Nvidia Riva 128-as kártyák is jók munkára és játékra egyaránt, D3D illetve OpenGL alatti teljesítménye a voodoo 2 után a leggyorsabb. (Quake 2 800×600-ban 45 fps – viszonyítási alapként: 3Dfx 640×480 31 fps.; 3Dfx Voodoo 2 640×480 95 fps.; 800×600 75 fps) A Riva chipsetes kártyák ára 32–45 ezer forint között mozog. A Hercules Thriller 3D nagyjából ugyanazt tudja mint a Riva 128, bár kb. 10%-kal lassabb, viszont 8 Mb RAM van rajta. OpenGL driver még nincs hozzá. A legjobb konfig, ha van a gépben egy Riva vagy egy Hercules és emellé egy vagy két voodoo 2-t berak az ember. Sajnos ez igen költséges megoldás (viszont tökéletes).

Még egy-két jó tanács a végére: ha valaki mindig csak vár, hogy lejjebb menjenek az aktuális jó gyorsítókártyák árai, akkor sosem fog játszani... Már most rengeteg játék van, ami csak valamilyen gyorsítókártyával hajlandó elindulni. Sokan már másfél éve arra várnak, hogy mikor esik le a 3Dfx-es kártyák ára 10000 forintra. Nem biztos, hogy ez a legokosabb megoldás. Mire ez bekövetkezik, a kártya már annyira elavult lesz, hogy még ezt a pénzt sem fogja megérni.

A másik tanács, hogy ha vásárolni szeretnénk valamilyen 3D-s kártyát, mindenképpen próbáljuk megtekinteni valahol a teljesítményét, nehogy azután csalódjunk benne. Még valami. Jobban megéri venni egy Intel P200 MMX-et valamilyen gyorsítóval, mint egy PII 333-ast gyorsítókártya nélkül. Dióhéjban ennyi lenne. Jó játékot mindenkinek.

Csumi


Incoming: fényeffektek, füst és lens flare minden mennyiségben


Forsaken: a játék egy merő fénykavalkád

Hardver hírek

„Kemény" áruk fóruma

Voodoo 2: újabb fejlemények

A ZED legutóbbi számában a Voodoo 2 alapú kártyák újdonságainak bemutatása mellett néhány teszteredmény is szerepelt, melyek a Diamond Monster II egy korai, még fejlesztés alatt álló változatán lefuttatott tesztek alapján álltak elő. Azóta kisebb marketing-háború tört ki a Diamond és a Creative Labs között, melyből még a 3Dfx sem tudott kimaradni. A tét a Voodoo 2 piac vezető szerepének megszerzése volt, melyhez az egyik fontos lépés lehet elsőként kihozni a végleges kártyát. A végleges kártyák specifikációjával, a mellékelt programokkal és a konkurrenciával kapcsolatos nyilatkozatok sűrűn váltották egymást. Mára az elsőségért folytatott verseny eldőlt, hiszen a Creative Labs-nek sikerült tartani a február 20-ra ígért szállítási határidőt, de ennek ára volt: a 3D Blaster Voodoo2-höz semmilyen játékprogramot sem mellékelnek. A kártya teljesen megfelel az eredeti 3Dfx referencia design-nak, és a driverek is az eredeti 3Dfx referencia driverek. Ez is mutatja, hogy a Creative Labs elsődleges szempontja a gyorsaság és a rizikó minimálisra csökkentése volt. A cég végül úgy döntött, hogy 8 és 12 Megabyte-os kártyákat is kihoz induláskor, méghozzá 230 illetve 300 dolláros áron. A korábban csak 8 megás változatot tervező Diamond is lépett erre, és március 5-én kiadta a Monster II végleges változatát tesztelőknek, míg a második negyedévben tervezi a 12 megás verzió boltokba kerülését. A harc talán utolsó momentuma az volt, mikor a 3D Blaster Voodoo2 hivatalos megjelenése előtt egy nappal a Diamond bejelentette, hogy a 3Dfx által kiadott referencia design egy hibája miatt, a kártya nagy melegben hajlamos időnként a gép lefagyását okozni, de közben egy kis módosítás révén már megoldották a problémát. Hogy ez is a korábbiakhoz hasonló marketing fogás volt, vagy csak a Diamond tesztelői próbálták ki extrém körülmények között a kártyát, nem lehet tudni, mindenesetre az azóta forgalomba hozott Voodoo2 alapú kártyáknál nem jött elő ez a probléma. A kártya kompatibilitása azonban a korai driverek miatt még nem az igazi. Egyes játékok időnként leakadnak, ilyenek pl. az F-22 ADF, (melyben a glide implementáció nem működik, viszont a Direct 3D igen), illetve a JSF, Wing Commander: Prophecy, Moto Racer, Myth, Carmageddon, Nuclear Strike... és néhány EA Sports játék is. A kisebb inkompatibilitási okokat sorra számolják fel különféle patch-ek kiadásával, de egyértelmű, hogy a gyors megjelenés érdekében kimaradt a tesztelési fázis utolsó szakasza. Sokszor a játék könyvtárában levő régi glide változat (glide2x.dll) okozza a problémát, így jobb azt eltávolítani. Akik próbálták eddig az SLI üzemmódot, azok elég sok problémába ütköztek, és kiderült, hogy csak azonos gyártó, PCI slot-os azonos memória-felszereltségű kártyái képesek együttműködni. A 3D Blaster Voodoo2 teljesítményét vizsgálva arra jutottak eddig, hogy a korai (83 MHz-en hajtott) Monster II kártya-változatnál valamivel gyorsabb, és a normál Voodoo chipset-es kártyákéhoz képest igazán nagy teljesítménynövekedést csak Pentium II-es gépekben hoz. A végleges Monster II és 3D Blaster Voodoo2 teljesítménye közelítőleg megegyezik egymással, eltérés igazán majd a végleges driverek használatakor lehet, a jelenlegi változat még elég korai, release candidate 1 verzió. A Diamond szokása szerint továbbfejlesztett drivereket mellékel a kártyához, melyek növelhetik az alap design-hoz képest a teljesítményét, és már a jelenlegi állapotban is tartalmaz, olyan bővítéseket, mint pl. a kártya órajelét állító slider.

Intel Auburne avagy i740

Az Intel végre bemutatta új 2D/3D grafikus chip-jét, az Intel 740-et, amit a Real 3D céggel közösen fejlesztettek ki, mely közreműködött a Sega Model 2 és Model 3 típusú konzoljainak fejlesztésében. Az i740 egy alacsony árához képest negyteljesítményű grafikus gyorsító chip, mely bár nem lesz egy kategóriában a Voodoo2 alapú kártyákkal, de erős konkurrenciát jelenthet a Riva 128, Rendition V2200 és ATI alapú termékeknek. A fontosabb garfikus-kártya gyártók máris bejelentették, hogy kihoznak Intel 740 alapú, AGP-s kártyákat - az STB a Lightspeed 740 termékkel rukkol elő, míg a Diamond-nál még nem kapott nevet az új kártya. Az Intel eddig az i740-et, mint az új AGP-s chip-et reklámozta, ezzel is a Slot 1 felé terelve a felhasználókat, de a Real 3D bejelentette, hogy kihoz AGP és PCI alapú kártyát is, melyek a közös Starfighter nevet kapják. Ezt egy speciális AGP-to-PCI bridge chip beépítésével oldották meg, mely révén az Intel 740 úgy látja, mintha egy AGP sloton ülne. Az Intel 740 egy általános célú gyorsító chip: 2D/3D és video-gyorsítás, DVD támogatás és integrált DAC mind belekerült. A chip olcsón bővíthető hardware-es DVD-lejátszásra, TV ki és bemenetekkel és video-digitalizálás támogatására. A DAC 1600×1200 felbontást 256 színben 75 Hz-el tudja, míg 1280×1024-et már 65000 színven is képes 85 Hz-en megjeleníteni. Az i740-hez az Intel nem fejlesztett speciális API-kat, hanem a standard DirectX és OpenGL API-kat használja. Az i740 minden fontosabb 3D funkciót ismer, és a Riva 128-cal ellentétben a transparency effektet is képes megjeleníteni, azonban ahhoz hasonlóan maximum 8 MB memóriát képes lekezelni.

DVD-RAM a kapuk előtt

A különböző DVD-RAM változatokkal kapcsolatos csatározások - úgy tűnik - a végükhöz közelítenek, mert több cég jelentette be DVD-RAM termék kihozatalát. A multimédiás kiegészítő készleteket gyártó Hi-Val áprilisban kezdi forgalmazni DVD-RAM bővítőjét 400 dolláros áron. Ez egy 2× drive-ot fog tartalmazni, mely a DVD film, DVD-ROM és CD-ROM lemezek lejátszása mellett képes lesz adatokat rögzíteni DVD-RAM adathordozókra. A Hi-Val természetesen nem az egyetlen cég, mely DVD-RAM drive-ot hoz ki - többek között a Panasonic is megkezdi hamarosan a saját termékének árusítását.



Az új Intel processzor

Celeron, és az EX chipset

Az Intel április 15-én mutatja be új processzorát, a Celeron-t, mely tulajdonképpen a Pentium II egy lebutított változata. A Celeron egy olcsó kategóriás Slot 1 processzor lesz, mely a Pentium II architektúráját örökli, de a Level 2 cache memóriát kiveszik belőle. Vele egy napon debütálnak a Pentium II 350/100, 400/100 chip-ek és a 100 MHZ-es külső busz órajelet kezelő BX chipset is. A Celeron kezelésére hozzák ki az EX chipset-et, mely egy lebutított LX chipset lesz, és AGP-t, 66 MHz-es külső órajelet, 3 PCI slot-ot és 2 DIMM slot-ot fog tudni kezelni, és nem lesz benne multiprocesszor támogatás sem - ezek miatt az ára az LX chipset fele lesz. A cél mindezzel természetesen az, hogy felváltsa az Intel a normál Pentium-okat, melyek gyártásával teljesen leáll. Ezek helyett kínálja majd alternatívaként az olcsó Slot 1-es rendszereket, melyekhez a 266 MHz-es Celeron már induláskor is csak 155 dollárba fog kerülni.

Az Intel szokásos szakaszos árcsökkentéseihez már hozzászokhattunk, így érdemes figyelembe venni a júliusig nyilvánosságra került terveiket:

1998	február	március	április	május	június	július
PII 333	$722	$570	$480	$480	$400	$400
PII 300	$530	$530	$370	$370	$300	$200
PII 266	$375	$375	$195	$195	$195	$155
PII 233	$268	$268	$195	$195	$195	?
Celeron/266	n/a	n/a	$155	$155	$155	?
PII 400/100	n/a	n/a	$810	$810	$710	$580
PII 350/100	n/a	n/a	$610	$610	$510	$415

Slot 2 hamarosan

Az Intel kiadott némi információt a Slot 1 utódjának szánt Slot 2-ről, és a Slot 2-es Deschutes processzorról. A Slot 2-es Deschutes a Pentium Pro helyét tölti be az új processzor-palettán, és 400 illetve 450 MHz-es változatokban, 100 MHz-es külső busz-órajellel dobja piacra őket az Intel. A nagyobb újdonságot az jelentette, hogy a Deschutes-ban az L2 cache mérete 512 Kb, 1 Mb vagy akár 2 MB is lehet majd és a processzor a teljes belső órajelfrekvenciával fog az L2 cache-hez hozzáférni, az eddigi lefelezett frekvencia helyett. Ezt egy független, 72-bites adatbuszon keresztül teszi, ennek beiktatásával oldották meg a problémát. Az Intel az újítás eredményeként akár 3.6 GB/sec adatátviteli sebesség elérését sem tartja lehetetlennek. A cég ezek mellett bemutatta, hogy hogyan és mennyivel lesz nagyobb a Slot 2 a Slot 1-nél. A növekedés érthető, hiszen most egy darab 512 KB-os Cache modul (ezek mérete majdnem akkora, mint magának a CPU magnak) helyett akár négynek is el kell férni a cartridge-ban. Az Intel azt is bejelentette, hogy ő fogja gyártani hozzá az L2 cache-t is, így a Slot 2 Deschutes CPU ára 1000 dollár felett lesz, mely egyértelműen mutatja, hogy induláskor főleg a munkaállomásokba és szerverekbe szánják.

Készülhetünk a 133 MHz-es SDRAM-ra

Az Enhanced Memory Systems megállapodást kötött a Siemens-szel, enhanced synchron DRAM-ESDRAM közös gyártásáról. A 16 MB-os ESDRAM modul két 4KB-os, 12 ns-os SRAM page cache elemet és két darab 27 ns-os, 8 MB-os DRAM bank-ot tartalmaz. Az ESDRAM a cache révén már eléri az Intel PC-100 specifikációjában leírt elvárásokat, és így megfelel a PII és VIA MVP-3 chipset-es rendszerek igényeinek. Az új 100 MHz-es külső órajelet használó rendszerekben nagy szükség lesz az új, nagyteljesítményű RAM-modulokra, melyek bírják majd a tempót tartani a processzorral (ez nem mondható el az EDO RAM-ról és a legtöbb mai SDRAM modulról). A gyártás a második negyedévben indul meg, és később 64 illetve 256 megás modulok is készülnek majd a Philips gyártósorán.

nVidia Riva 128ZX

Az nVidia a Riva 128-cal komoly sikereket ért el a 3D gyorsítók piacán. Rövid idő alatt több, mint kétmillió darab chip-et, és arra épülő kártyát adtak el. A siker titka a kedvező ár, és a kimagasló teljesítmény volt. A következő generációs processzoruk, a 4V előtt azonban még kihoznak egy-két újdonságot, kisebb fejlesztést. Ezek közül az első a Riva 128ZX. Mint neve is mutatja, a sikeres Riva128 chip software és hardware téren egyaránt továbbfejlesztett változata. A chip az eddigi 4 MB frame memória helyett már 8 MB lekezelésére képes, ezzel túllépve a maximális felbontás eddigi 800×600, illetve speciális üzemmódban 960×720 korlátjain - a Riva 128ZX maximum 1280×1024 felbontást tud majd 3D-ben megjeleníteni. Az nVidia erőteljesen dolgozik a driverek fejlesztésén - ennek eredményeképpen a képminőség javulása mellett, most már egy elég gyors OpenGL ICD driver is elkészült hozzá. Az újdonságok közé tartozik az AGP 2x üzemmód támogatása is, mely igazán majd a 100 MHz-es rendszerekben lesz jól kihasználható. A Riva 128-ban levő beépített 203 MHz-es RAMDAC-ot 250 MHz-esre cserélték, mely révén magasabb felbontásokban is igen ergonomikus képfrissítési frekvenciákat tud a Riva 128ZX-re épülő kártya. Eddig elég nagy gondot okozott a video out funkció megvalósítása a gyártóknak Riva 128 chip mellett, de a ZX változatba beépített TV flicker filter ezt a nehézséget is feloldja. Ami még sokak számára érdekes lehet, hogy a Riva 128ZX driverei is nagymértékben hozzájárulnak a teljesítmény-növekedéshez, és az új driverek használhatók a normál Riva 128 chip-es kártyákkal is, és ott is okoznak gyorsulást az nVidia szerint.

Diamond MonsterSound M80 és M200MX

A Diamond a MonsterSound megjelentetésekor a korai újítók szerepét vállalta magára, hiszen egy 3D hangkeltés gyorsítását alkalmazó kártyát dobott piacra. Az akkor még vadonatúj technikák mára kezdenek elterjedni, és kialakultak azóta az egységes szabványok is: a legkorábban kijött Aureal A3D gyorsító algoritmusok mellé megjelent a DirectSound és DirectSound 3D is. Az audio accelerator kártya a CPU-tól átvesz számos, a hangkeltéssel kapcso-



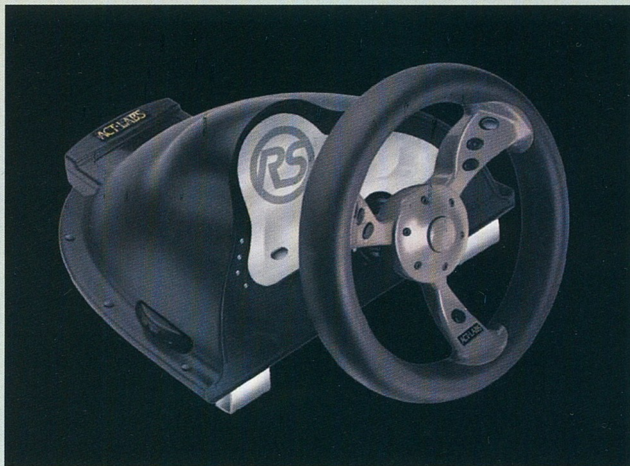
latos számítást, ezzel tehermentesítve azt, és egyúttal gyorsítva az egész rendszert. Az eredeti MonsterSound megjelenésekor az volt az álláspont, hogy érdemes kivárni, míg megjelennek olyan játékok, amelyek ki is használják a hangmegjelenítés gyorsítását. Azóta több, igen színvonalas játék jelent meg, melyek ismerik a DirectSound 3D vagy az A3D szabványokat. Az elsők között volt a Jedi Knight, de azóta egyre bővül a lista: Heavy Gear, I76 Nitro Pack, Forsaken, Turok 2... Az M80 tulajdonképpen az eredeti MonsterSound kissé leegyszerűsített, és ezáltal olcsóbbá vált változata. A két független sztereo kimenet (4 hangfal) helyett egy maradt, de az A3D algoritmus alkalmazásával keltett 3D hangzás pótolni

Cebit '98 beharangozó

A Cebit Európa legnagyobb számítógépes kiállítása évek óta, az amerikai Comdex mellett itt mutatják be a legtöbb újdonságot, és legfrissebb fejlesztéseket a gyártók. A méretek érzékeltetésére talán elég felsorolnom néhány számot: 26 pavilonban, 360 000 négyzetméteren 7200 kiállító hozakodott ki újdonságaival, melyre már az első nap a tavalyinál 20 000-rel többen, 270 000-en voltak kíváncsiak. Ezek között még nem szerepelt kis 8 fős csapatunk, de a negyedik naptól kezdve már mi is igyekeztünk hozzájárulni, hogy biztosított legyen az elvárt napi nézőszám. Az 1250 kilométernyi autózás után ki voltunk éhezve a látnivalókra, melyekkel nem fukarkodtak most sem, bár az idei Cebit kétségkívül kissé visszafogottabb volt a megszokottnál. Nem volt annyi világpremier, vagy világrengető újítás, inkább apróbb érdekességek és korábbi nagy durranások mostanra lefinomult változatai vártak minket. Néhány technika mostanra végre beérni látszik, és nem sok kell az áttöréshez, ezek illetve gyártóik mind képviseltették magukat a kiállításon. A szervezésen végig érződött a német precizitás: a parkolás pontos irányítás mellett zajlott – a napi mintegy 10 000 autó rendezett sorokban várt estig gazdájára, a pavilonokban információs pultok, térképek és segítőkész szervezők tömkelege próbálta emlékezetessé tenni a látogatók napjait. A zárás után a látogatók moraja helyett kiállítók partijai törték meg a pavilonok csendjét... A következő számban ezekről az élményekről, a négynapos Cebit-túránkról olvashattok egy hangulatos és igen részletes beszámolót, melyből természetesen egyetlen fontosabb újdonság sem maradhat ki.

Remélem mindenki megtalálja majd benne a neki érdekes momentumot...

Charlie



tudja azokat, és így 100 dollár alatt marad a MonsterSound M80 ára.

A kártyán van egy waveblaster kompatibilis csatoló és ezen foglal helyet a 32-hangú AdMOS AdWave wavetable szintetizátor modul 2 MB ROM-mal felszerelve. Ez természetesen lecserélhető egy általunk favorizált másik modulra.

Az M80 mellett a Diamond kihozza annak nagytestvérét az MX200-at is, mely mindenből egy kicsit többet kínál, mindezt 150 dollárért. Egy 64-hangú Dream wavetable szintetizátor dolgozik rajta, és egy neves gyártó 4 MB-os hangkészlete kerül mellé a kártyára. Az MX 200-hoz csatlakoztathatunk akár 4 hangfalat is az aranyozott csatlakozókon keresztül. Ezek mellett mindkét kártyán gyorsított gameport lesz, hogy tovább csökkentsék a CPU leterheltségét.

Kormányok mindenkinek

Az ACT Labs már évek óta ismert különféle kiváló kontrollereiről. Joystick-ok, kormányok, gamepad-ek egész sorával lepték meg a játékosokat az évek során. Az itt bemutatott két kormányuk számos olyan újítást tartalmaz, melyet sok játékos szeretett volna már régóta megvalósulni látni. Az ACT LABS RS kormány érdekessége, hogy multiplatformos. A kormányba egy speciális, cserélhető cartridge-et kell dugni, ezen keresztül kommunikál a géppel. A vásárláskor egy választott géptípushoz kapunk cartridge-et, és később egy másik konzol, pl. N64 vagy Sony Playstation beszerzésekor csak egy plusz cartridge kell ahhoz, hogy új konzolunk is kormányozható legyen.

Az ACT Labs RS egyébként 7 programozható gombot, egy szintén programozható négyirányú pad-et, és Forma 1-es stílusú sebességváltót tartalmaz. A kormánykerék 270 fokban forgatható el, ami szinte minden autós program élvezetes irányítására alkalmassá teszi. Természetesen, komoly eszközhöz illően a kormányhoz mellékelnek gáz és fékpedálokat is, aminél a csúszásgátlásra is odafigyeltek.

A Force RS változat nevéből is következtetni lehet, hogy ez a kevés force feedback-es kormány egyike. Az Immersion I-Force 2.0 program kezeli le a speciális force feedback funkciókat, és ezen keresztül lehet saját beállításokat létrehozni a kormányhoz.



CD tartalom

Segítség a CD-hez

Az elkövetkező oldalakon a ZED CD mellékletén található játékokról és egyéb programokról olvashattok rövid ismertetőket. Remélhetőleg az itteni információk segítenek eligazodni a CD-n.

A CD-n a játékdemók között ezúttal egyetlen DOS-os játék kapott helyet (de az legalább teljes verzió). A játékdemók mellett vegyes segédprogramokat is találhattok (UTILITY alkönyvtár), melyek listáját megtalálhatod az itteni oldalakon. A SCENE könyvtárban demók, intrók, grafikák és zenék találhatók a Flag '98 és a Jumper '97 partykról. Az MPEG3 könyvtárba ismét Bjorn Lynne szerzeményi közül kerültek MPEG Layer 3 audio formátumú zenék a CD-re. Ezeken kívül még sok-sok egyéb meglepetéssel is szolgál a CD. Reméljük, a tartalommal mindenki elégedett lesz.

A keretrendszer megtekintéséhez szükség van a Netscape Communicator vagy az Internet Explorer böngészőprogramra. A CD-n a Netscape Communicator 4.04 - most már teljesen ingyenes verziója - található meg, Windows 95 alá. Telepítéséhez futtasd a CD-ről a CC32E404.EXE file-t, mely a UTILITY\NETSCAPE könyvtárban található. Miután felinstalláltad a böngészőt, nyisd meg a CD-n lévő ZED.HTM file-t, így megjelenik a keretrendszer nyitóoldala. A Windows-t lehetőleg 800×600-as HiColor felbontásra állítsd, de gyengébb teljesítményű videokártya esetén 640×480-as felbontás mellett is megfelelően működik a program. A Netscape Communicator telepítését egyébként mindenkinek javasoljuk. Ha már van egy böngészőprogram installálva, és az autorun funkciót is engedélyezted rendszeredben, akkor a CD behelyezésekor automatikusan betöltődik a keretrendszer intro oldala.

Fontos tudnivalók:

A legtöbb Windows 95-ös programnak szüksége van a DirectX kiegészítésre. Az 5-ös verzió megtalálható a CD mellékleten a UTILITY\DIRECTX5\DIRECTX könyvtárban, ahonnan a DXSETUP.EXE-t elindítva telepítheted fel rendszeredre.

A programok installálásához a keretrendszerben kattints a játéknál lévő kis CD-ikonra, vagy az itt található táblázatból keresd ki, melyik file-t kell elindítanod vagy kitömörítened. Ha a böngészőből szeretnéd installálni a programot, akkor a kattintás után megjelenő ablakban két lehetőség közül választhatsz:

Open it (Megnyitás)
Save it (Lemezre mentés)

Installáláshoz válaszd ki az Open it opciót, majd nyomd meg az OK gombot.

Ha a játékdemó egy ZIP file-ban van, akkor fontos, hogy legyen a gépeden egy unzip program, amivel ki tudod tömöríteni. A CD-n a UTILITY\TOMORITO könyvtárban található WinZip (winzip95.exe) illetve PKZip (pk250w32.exe) programok pontosan megfelelnek erre a célra. A WinZip ablakában az Extract gomb megnyomásával és a célkönyvtár megadásával indíthatod a kitömörítést.

Longbow 2

Electronic Arts/Helikopter-szimulátor

Extra: 3Dfx, Direct3D támogatás

A Jane's AH-64 Longbow helikopterszimulátor folytatása, sok-sok újítással, Direct 3D támogatással. „Az eddigi legélethűbb helikopterszimulátor, eddig soha nem modellezett gépekkel."

Irányítás:

Kurzor	A helikopter irányítása
Space	Tűz



Enter	Gépfegyverrel lövés
[,]	Hátsó rotor balra/jobbra
+, -	Collective
Backspace	Fegyverváltás
T	Következő célpont
A	Automata pilóta
H	Hover hold (egyhelyben lebegés)
F1	Első nézet
F4	3D virtuális pilótafülke nézet

Battlezone

Activision/Akció-stratégia

Újfajta stílusú real-time stratégiai játék, melynek érdekessége, hogy nem csak kívülállóként irányíthatjuk a csatákat, hanem harci járművünkbe szállva magunk is tevékeny részesei lehetünk annak.

Flesh Feast

SegaSoft/Akció

Félelmetes akció-kalandjáték egy zombikkal telített szigeten. A demo egy pályát tartalmaz a teljes program 17 szintjéből.

Játék címe	Futtatandó file	Típus	Op.rsz.	Min hardver	HD helyfogl.
Battlecruiser: 3000AD	bc3000ad\bc3kd7c.zip	Szimulátor	MS-DOS	P75, 8MB	106 MB
Battlezone	strat\bzone\bzondemo.exe	Stratégia	Win95	P90, 16MB	37 MB
Descent Freespace video	akcio\descentf\freespac.exe	3D akció	Win95	P90, 8MB	0 MB
Egypt 1156 B.C.	kaland\egypt\egypt.bat	Kaland	Win95	P90, 16MB	0 MB
Flesh Feast	akcio\ffdemo.exe	Akció	Win95	P133, 16MB	42 MB
G-Police	akcio\g-police\setup.exe	3D akció	Win95	P133, 16MB	26 MB
Heavy Gear	szimul\heavygea\hgdemo.exe	Robot-zimulátor	Win95	P100, 16MB	56 MB
Interstate '76 Arsenal	akcio\i76arsen\i76demo.exe	Akció	Win95	P100, 16MB	38 MB
Jedi Knight: Mysteries of the Sith	akcio\motsith\sithdemo.exe	3D akció	Win95	P90, 16MB	30 MB
Longbow 2	szimul\longbow2\lb2demo.exe	Helikopter-szimulátor	Win95	P133, 16MB	73 MB
Lurid Land (shareware)	akcio\luridlnd\lldemo.zip	Akció	Win95	486, 8MB	6 MB
Oddworld: Abe's Oddysee	akcio\oddworld\abeodd.exe	Akció	Win95	P120, 16MB	55 MB
Plane Crazy	akcio\planecra\pcdemo.zip	Akció	Win95	P100, 16MB	52 MB
Powerboat Racing	sport\powerboa\setup.exe	Hajóverseny	Win95	P100, 16MB	28 MB
Real Golf	sport\realgolf\realgolf.exe	Golf	Win95	P75, 8MB	6 MB
Rising Lands	strat\risingl\risinggb.zip	Stratégia	Win95	P90, 16MB	30 MB
Sega Touring Car Championship	szimul\segatcc\stc_demo.exe	Autóverseny	Win95	P100, 16 MB	20 MB
Stratosphere	strat\stratosp\setup.exe	Stratégia	Win95	P133, 16MB	37 MB
The 3rd Millenium	strat\3rdmill\3m.exe	Stratégia	Win95	P90, 16MB	0 MB
Warcraft Adventures video	video\warcradv.exe	Kaland	Win95	P90, 8MB	0 MB
Worms 2 (Internet)	strat\worms2\setup.exe	Akció/stratégia	Win95	P90, 8MB	18 MB

G-Police
Psygnosis/Akció
Extra: 3Dfx, AGP támogatás

A harmadik évezredben, egy űrbéli kolónia rendfenntartásában vehetünk részt, különleges helikopterünkkel. A demo legújabb - a CD-n található - verziója már az AGP-s videokártyákat is támogatja.

Heavy Gear
Activision/Szimulátor
Extra: Direct3D (Voodoo/Voodoo Rush/Rendition V1000) szükséges

Mechwarrior-szerű 3D robotszimulátor az Activision kiadásában. A játék a Terra Nova bolygón játszódik, valamikor a 6. évezredben. A kolóniák harcában résztvevő robotokat irányíthatjuk a programban.



Interstate '76 Arsenal
Activision/Akció
Extra: Direct3D (3Dfx, Rendition, ATI, nVidia) szükséges

Az Activision a nagy sikerre való tekintettel kiadott egy küldetéslemezt Interstate '76 című játékához, Nitro Pack néven. Ebben a demóban ki is próbálhatjuk, ha van valamilyen 3D gyorsítókártya gépünkben. Az I76 Arsenal az eredeti játékot és a Nitro Pack-et együtt tartalmazza.

Jedi Knight: Mysteries Of The Sith
Virgin/3D akció
Extra: 3D gyorsító támogatás

A Jedi Knight: Dark Forces 2 nemrég megjelent küldetéslemezének demója. A programban egy küldetést próbálhatunk ki.

PATCH-EK (frissítések, javítások játékokhoz)

File neve	a játék neve és verziója
carm3dfx.zip	Carmageddon (Voodoo & Voodoo Rush upgrade)
cwg29513.exe	Civil War Generals II 1.03 for Windows 95
evopatch.exe	Evolution 1.1
f1rs107d.zip	F1 Racing Simulation 1.07 (Direct3D patch)
f1rs107v.zip	F1 Racing Simulation 1.07 (Voodoo patch)
myth12.exe	Myth: The Fallen Lords 1.2
skiup.exe	Front Page Sports: Ski Racing 1.1 (beta!)
spdyz1a.zip	SpeedyZone 1.0a
ta1x_2b1.exe	Total Annilation 1.x to 2.0 beta 1

Lurid Land
Illusion Softworks/Akció

Shareware mászkálós játék. A jó öreg Lode Runner-re emlékeztető pályákon irányítjuk kis varázslónkat. Az a célunk, hogy megszerezzük a kulcsokat, kiszabadísuk a foglyokat, valamint végrehajtsunk egyéb feladatokat. A játékot egyszerre ketten is játszhatjuk, ekkor ugyanazon a pályán két varázsló ügyködhet.

Oddworld: Abe's Oddysee
GT Interactive/Akció

Nagyon aranyos, szépen kidolgozott mászálós akciójáték. Főhőse Abe, Oddworld lakója, aki éppen szökésben van, így rögtön adódik a játék célja is: Abe-et kell segítenünk a menekülésben. A játék egy ötrészesre tervezett sorozat első része. A sorozat programjainak mindegyike az Oddworld világában fog játszódni.





Plane Crazy
Europress/3D akció
Extra: 3Dfx támogatás

3D repülős akciójáték. Egy hosszú kanyonban kell irányítanunk kis repülőnket, minél tovább jutva a pályán. A demóban 90 másodpercig játszhatunk, így igencsak igyekeznünk kell, hogy jó eredményt érjünk el.

Rising Lands
Microids/Stratégia

Nagyon szép, nagyfelbontású grafikájú (800x600) real-time stratégiai játék.

Powerboat Racing
Interplay/Motorcsónak
Extra: Direct3D támogatás

Motorcsónakverseny az Interplay-től, Direct 3D támogatással. Szép grafika, óriási lens flare-ek és sok víz...

Real Golf
Eric Malefeew Consulting/Golf

Shareware golfprogram, melynek irányítása az Empire új golfjátékának, a Golf Pro-nak irányításához hasonló, azaz az egér jobbra-balra rángatásával üthetjük el a labdát. Jópofa újítás még, hogy ha elütjük a labdát, akkor golfautónkkal kell elmennünk az új helyszínre.

Sega Touring Car Championship
Sega/Szimulátor

Túraautók versenye zárt pályán a Segától.

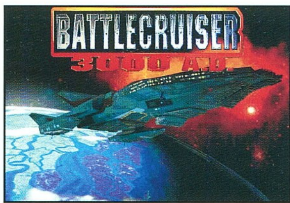


Stratosphere
Kodiak Interactive/Stratégia

Érdekes stratégiai játék, melyben repülő erődítményeket kell építenünk, és ezekkel legyőznünk az ellenséget.

Battlecruiser: 3000 AD (teljes verzió)

3000AD Inc / Űrhajó-szimulátor
MS-DOS



A Battlecruiser: 3000 AD űrhajó-szimulátor készítője úgy döntött, hogy szabadon terjeszthetővé teszi több éves fejlesztésének eredményét. A program boltokban már nem kapható, így az eladásából úgyse remélt már túl sok hasznot, ráadásul készíti az új, 2.0-s verziót, így ez egy jó reklám az új programnak. Ennek a verziónak egyik újítása lesz majd például a 3Dfx gyorsítókártya támogatása. A program fejlesztése egyébként nagyjából 1992-ben kezdődött, majd 1996-ban jelent meg (sajnos a kiadó egy befejezetlen verziót jelentetett meg, a készítő engedélye nélkül). Azóta készült egy patch hozzá, ami a főbb hibákat kijavítja (a CD-n lévő program már a javított verzió). Röviden ennyi a programról, talán még azt kell hozzáfűzni, hogy javasolt DOS alól indítani a játékot, nem pedig Windows 95 DOS promptból. Ha mégis Win95 alól szeretnéd indítani, olvasd el a programhoz tartozó readme file-t.

A játék installálása:

Tömörítsük ki a BC3000AD\BC3KD7C.ZIP file-t a CD-ről (használjuk a -d opciót az alkönyvtárak kitömörítéséhez). Pl.: pkunzip -d d:\bc3000ad\bc3kd7c.zip c:\bc3000ad, ahol a d: helyére CD meghajtónk betűjelét írjuk, a c:\bc3000ad helyére pedig tetszőleges könyvtárnév kerülhet. A bc300ad.ini file-ban módosítsuk a cdrom és home sorokat a következőképpen: a cdrom után írjuk be annak a meghajtónak a betűjét, ahová a programot kitömörítettük (példánkban: C), a home után pedig a teljes elérési utat (pl.: c:\bc3000ad). A CD-ről másoljuk a bc3k.bat file-t az installálás könyvtárába, és indítsuk a játékot azzal, vagy a következő parancssorral: bc3000ad /n /d1. A játék leírása megtalálható a kitömörített program mellett a DOCS alkönyvtárban, PDF formátumban - megtekintéséhez használd az Adobe Acrobat Reader-t (UTILITY\ACROREAD\SETUP.EXE).

UTILITY-K (segédprogramok, plugin-ek, shareware programok)

Program neve	futtatandó file	leírás
DirectX 5	utility\directx5\dxsetup.exe	DirectX 5 kiegészítés Windows 95-höz (a legtöbb játékhoz szükséges a DirectX)
ACD See 32 2.22b2	grafika\acd32222.exe	ACD See Windows-os képnézegető legújabb shareware változata
Adobe Acrobat Reader 3.01	utility\acroread\setup.exe	Acrobat Reader PDF file-ok megtekintéséhez
3D Control Center	grafika\3dcc.exe	Segédprogram az elsődleges és másodlagos videovezérlő közti váltáshoz. Különösen hasznos, ha több 3D kártya van gépünkben
AIPICT 2.0	grafika\aipict20.exe	Gyors Win95-ös JPEG-néző
Photo Liner	grafika\photolin.exe	Képszerkesztő segédprogram Win95-höz
CuteFtp 2.0	internet\cute2032.exe	Egyszerűen kezelhető FTP kliens program
Wolf programok	internet\?wolf*.exe	Vegyes segédprogramok az internethez, pl. MP3 keresésre, FTP szerverek listájának kezelésére stb.
Netscape Communicator 4.04	netscape\cb32e403.exe	A Netscape Communicator böngészőprogram legújab ingyenes for Windows 95 verziója.
ARJ 2.60	tomorito\arj260x.exe	Az ARJ tömörítő legújabb verziója, mely Windows 95 alatt már a hosszú fileneveket is kezeli
PKZip 2.04g	tomorito\pk204g.exe	PKZip tömörítőprogram
PKZip for Windows (16 bit)	tomorito\pk250w16.exe	A PKZip tömörítő Windows 3.1-hez készült verziója
PKZip for Windows (32 bit)	tomorito\pk250w32.exe	A PKZip tömörítő Windows 95-höz készült verziója
RAR 2.02 for DOS	tomorito\rar202.exe	RAR tömörítőprogram DOS-hoz
WinZip for Windows 3.1	tomorito\winzip31.exe	PKZip kompatibilis tömörítőprogram Windows 3.1-hez
WinZip for Windows 95	tomorito\winzip95.exe	PKZip kompatibilis tömörítőprogram Windows 95-höz
Video for Windows	vfw\setupvfw.exe	AVI lejátszó kiegészítés Windows-hoz
TB Anti-Virus 8.04 for DOS	virusirt\tbav804.zip	Shareware vírusirtó a ThunderByte-tól (DOS)
TB Anti-Virus 8.04 for Windows 95	virusirt\tbw95804.zip	Shareware vírusirtó a ThunderByte-tól (Windows 95)
WinAmp 1.73	winamp\winam173.exe	MPEG Layer 3 lejátszó Windows 95-höz (shareware)
WinAmp Plug-In file-ok	winamp\plugins\	Sok-sok kiegészítés a Winamp 1.6-os utáni verzióihoz

The 3rd Millenium

Cryo/Stratégia

A XXI. század elején játszódik ez az újszerű, komplex stratégiai játék. Feladatunk egy ország vezetése, miközben városainkat fejlesztjük, rendelkezéseinkkel pedig népszerűségünket növeljük, kormányon maradásunkat hosszabbítjuk. A játék a CD-ről futtatható

Worms 2

Team 17/Akció-stratégia

A Team 17 Worms 2 akció-stratégiai programja már szerepelt egy korábbi ZED CD-n, de most a fejlesztők kiadtak egy új demót, melyben egy téli pályán játszhatunk kétszemélyes üzemmódban, valamint most már (ez a demo újítása) kipróbálhatjuk az internetes játékot is. A demo mellett a CD-n helyet kapott néhány Windows-hoz használható háttérkép az EGYEB\HATTER\WORMS2 alkönyvtárban.



Egyebek

Quake 2 Point Release, Capture The Flag kiegészítés és 64 személyes pályák

A CD-n a QUAKE\QUAKE2 alkönyvtárban az id Software által nemrég kiadott Quake 2 kiegészítéseket találhatjátok meg. A Point Release (3.13-as patch) számos újítást tartalmaz a program hálózati játék részében (elsősorban új, kimondottan deathmatch-hez tervezett pályákat). A Capture The Flag kiegészítés egy csapatjátékra épülő játékformát kínál a Quake 2 kedvelőinek, érdekes játékszabályokkal. Megjelent néhány új pálya, melyeket úgy terveztek, hogy akár 64 fő is játszhasson rajtuk egyszerre. (Ezeknek egyetlen hátránya, hogy a szervergépnek elég erősnek kell lennie ennyi játékos kezeléséhez.) Ebben a könyvtárban kapott még helyet a 3.14-es patch is, melynek használatához szükséges a 3.13-as Point Release előzetes telepítése. (Lehet, hogy mire ez a szám megjelenik, már újabb patch-ek is megjelentek, lapzártánkkor ezek voltak a legfrissebbek.) A Quake 2 új patcheiben a kimentett állások nem kompatibilisek a régebbi verziókkal (azaz patchelés után nem használhatod régi mentéseidet).

Háttérképek

A CD EGYEB\HATTER alkönyvtárában néhány Windows-ban használható háttérképet találhattok a Joint Strike Fighter, a Flying Nightmares 2 és a Worms 2 programokból. A zip file-ok nevében a 640 a 640×480-as, a 800 pedig a 800×600-as felbontást jelzi, a filenév végén lévő szám (8, 16, 24) pedig a képek színmélységére utal (sorrendben: 256 színű, Hi-Color ill. True Color képek).





A Worms 2 háttérképek JPEG formátumban vannak, így azokat előbb át kell konvertálni BMP-vé, ha a Windowsban szeretnéd használni. Itt egyébként külön könyvtárba kerültek a 800×600-as és az 1024×768-as felbontású képek.

Programelőzetesek

A VIDEO alkönyvtárban két AVI file található, a Battlezone és az Unreal programok előzetesével. Ezeken kívül három játék előzetese van még a CD-n:

Descent Freespace

Interplay/Akció

(akcio\descentf\freespac.exe)

A Descent és Descent 2 játékok készítői ezúttal teljesen megreformálták a megszokott 3D űrhajós akciójátékukat: már nem bányákban, alagutakban kell kanyarognunk és irtanunk az ellenséges űrhajókat, hanem szabadon repkedhetünk a világűrben.

Egypt 1156 B.C.

Cryo/Kaland

(kaland\egypt\egypt.bat)

Egy új 3D kalandjáték a Cryo-tól. Kr.e. 1156-ban sétálgathatunk Egyiptom különböző városaiban. A játék irányítása leginkább a 3D akciójátékokban megszokotthoz hasonlít. A környezetet a megmaradt romok tanulmányozása után építették fel, az eredeti épületek alapján.

Warcraft Adventures

Blizzard/Kaland

(kaland\warcradv\warcradv.exe)

A Blizzard ezúttal nem egy újabb stratégiai játékot készít a Warcraft világban, hanem egy rajzfilmszerű kalandjátékot. Az előzetes futtatása előtt másold át a winchesterre a CD-n lévő programot, csak utána indítsd a warcradv.exe file-t.

A shareware programok csak a dokumentációjukban megjelölt időtartamig használhatók szabadon, ezen idő lejárta után a további jogszerű használathoz regisztrálni kell ezeket az adott program készítőjénél. A ZED magazin ára a regisztrációs díjakat nem tartalmazza!

A CD-n található programok tartalmáért a kiadó semminemű felelősséget nem vállal!

A CD tartalmát aktuális víruskereső programokkal ellenőriztük. Ha ennek ellenére mégis vírus lenne valamelyik programban, úgy az okozott károkért a kiadó felelősséget nem vállal.

A következő számban...

A márciusban (elméletileg) megjelent, és az áprilisban (elméletileg) várható játékok

Március

13 - Fighting Force *(Eidos Interactive)*



Végre megjelenik (többszöri időpont-módosítás) után az Eidos régóta beharangozott 3D-s verekedős csodája. A Fighting Force a klasszikus verekedős játékok (Double Dragon, Streets of Rage) hangulatát eleveníti fel, a Tekken 2-t idéző megvalósításban.

17 - Tenth Planet *(Bethesda Softworks)*
20 - Deathtrap Dungeon *(Eidos Interactive)*



Az Ian Livingsone-féle Fighting Fantasy könyvek alapján íródott akció-kaland játék Tomb Raider-szerű kivitelezésben, pergő játékmenettel, fejtörőkkel és rengeteg akcióval.

20 - Starcraft *(CUC/Blizzard)*



A Blizzard új real-time stratégiai játéka. A Warcraft 2 fantasy világa után most kilépünk a világűrbe, és a galaxis meghódításában segítünk az általunk kiválasztott fajnak.

20 - Formula 1 '97 *(Psygnosis)*
23 - Soldiers at War *(Mindscape)*
24 - MAX 2 *(Interplay)*
26 - The Golf Pro *(Empire)*



A golfprogramok új generációjának első tagja, gyönyörű grafikával, és forradalmian újszerű irányítással.

27 - Warhammer 2: Dark Omen *(Electronic Arts)*
Die by the Sword *(Interplay)*
Simfarm *(Electronic Arts)*
Deadlock 2: Shrine Wars *(Electronic Arts)*
28 - Star Wars Supremacy *(Virgin Interactive/LucasArts)*



Az első Star Wars univerzumban játszódó stratégiai játék, melyben célunk a Birodalom vagy a lázadók vezetőit irányítva a galaxis meghódítása.

Április

3 - Hexen 2: Portal of Praveus *(Activision)*
Flying Nightmares 2 *(Eidos Interactive)*
6 - Gold Reserve *(Mindscape)*
8 - Xfire - *(Virgin Interactive/Sirtech)*



Egy real-time Incubation, avagy egy sci-fi környezetben játszódó Diablo, attól a fejlesztőcsapattól, akiknek a Wizardry sorozatot és a Jagged Alliance-t köszönhetjük.

10 - Incubation Mission CD *(Blue Byte)*
Generations *(CUC)*
F22 Red Sea operations *(Ocean)*
15 - Sin *(Activision)*



Egy Quake 2 engine-t használó first person shooter rengeteg apró újítással.

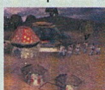
17 - Descent Freespace *(Interplay)*



A Descent végre kilép a szűk folyosók, termek és szobák világából az űrbe. A teljes mozgásszabadság és a játékipart forradalmasító engine keresztezéséből biztos valami nagy durranás fog születni.

20 - Black Dahlia *(Take 2 Interactive)*
Interactive movie Dennis Hopper-rel a főszerepben.

24 - Motorhead *(Gremlin Interactive)*
27 - Populous 3 *(Electronic Arts)*



Minden idők egyik legnagyobb sikerű játékának legújabb része. Real-time stratégia, harc, erőforrás-gazdálkodás, menedzsment, építkezés, fejlesztés – mindez egyben a Populous 3.

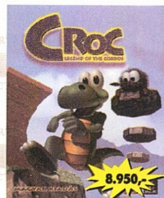
27- Dominion Storm *(Activision/ION Storm)*
Cyberstorm 2 *(CUC)*

Az előbbiekben felsorolt dátumok egyrészről nem véglegesek (így kizárólag iránymutatóként szolgálnak), másrészről az amerikai és angol megjelenéseket tartalmazzák.

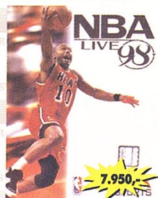
Elképesztő  húsvéti akciók!

ELECTRONIC ARTS™

Csak nálunk a legjobb, legizgalmasabb EA játékokra!



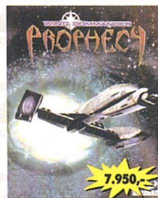
CROC
Élvezetes platformjáték a kis krokodillal



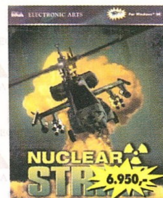
NBA LIVE 98
A legélethűbb és szebb kosárlabda játék



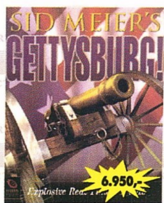
NEED FOR SPEED 2 SE
Autóverseny a világ legfantasztikusabb kocsijaival



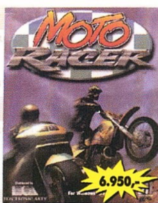
WING COMMANDER 5
A legszebb sci-fi űrrepülős játék



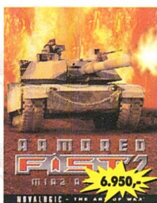
NUCLEAR STRIKE
Látványos helikopteres akciójáték



GETTYSBURG!
A nagy amerikai csata stratégiai feldolgozása



MOTO RACER
Élvezetes, pergő motorverseny



ARMORED FIST 2
Élethű tankszimulátor számtalan küldetéssel



ANDRETTI RACING
Autóverseny játék a híres versenyzővel



KKND EXTREME
Real-time stratégiai játék a jövőből











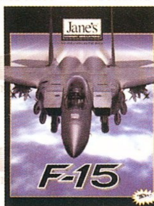






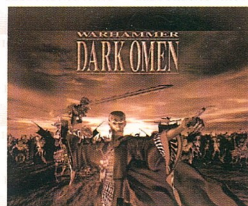
AH64D Longbow	ATF	Beasts & Bumpkins	Dungeon Keeper	F22 Lightning	FIFA Soccer 97	LBA 2	Privateer 2	US Navy 97	Wing Commander 4.
4 950,-	4 950,-	5 950,-	5 950,-	4 950,-	5 950,-	5 950,-	4 950,-	4 950,-	4 950,-





Áprilisi újdonságok!

Dark Omen
Deadlock 2: Shrine Wars
F-15 (Jane's sorozat)
Queen The Eye
X-Files: Unrestricted Access



A teljes, akciós árlistánkért hívj minket a 361-4061-es telefonszámon!

CD GALAXIS

1114 Budapest, XI. ker. Vásárhelyi Pál u. 8. (a Móricz Zs. körtérnél, a Bartók Mozi mellett)
Telefon/Fax: 361-4061 – Nyitvatartás: Hétfő - Péntek: 10-18 óráig, Szombat: 10-13 óráig

Áraink az áfát tartalmazzák és az akciók a készlet erejéig érvényesek.